

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
電·腦·遊·戲·的·超·強·資·訊
148
2001 / AUGUST
http://www.swm.com.tw/
本期附贈
遊戲家族1.8
布魯樂谷～
帶你涼夏出擊！
「布魯樂谷水上樂園」
折價券 及 餐飲券
本期超值附贈2CD
石器時代2.0
家庭開拓史
MegaDisc
千山我獨行
封面物語
楚留香新傳
遊戲極品堂
大正浪漫史－
櫻花大戰越洋登場！！
仙狐前傳之水火金雷搶先報導
魔獸爭霸3、世紀爭霸
重量級即時策略登場
三國封神
牌卡戰鬥模式搶先曝光
ENIX線上遊戲超鉅作
魔力寶貝
成吉思汗大漠英雄傳
幽城幻劍錄追蹤報導
攻略白皮書
風雲2七武器劇情流程大破解
浣花洗劍錄遊戲攻略
古龍群俠傳詳盡劇情流程全解
攻略備忘書
暗黑破壞神二之毀滅之王任務導引
三國志VIII新手戰略指引
金庸群俠傳online上手指引
七俠五義包公疑雲簡易攻略
ISSN 1605-2722
08
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市·便利超商·書局 均售
終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



劍鋒寒 武道難 冷看蒼天無語
兒女情 英雄亂 誰能天下無敵
三大獨創系統、六大嶄新特色
情節導引系統
• 扮演不同角色、體驗不同思維
• 同一人物有各種不同的表情，更加豐富遊戲的世界
段位格擊系統
• 使用不同角色，迎戰不同對手
• 配合預測回合制，真正體會比武拆招的快感
武魂融合系統
• 增加角色各項屬性，提高戰鬥勝算
• 自行融合奇妙武魂，提升戰鬥能力
7 ELEVEN


浣花洗劍錄
武俠小說一代神筆古龍先生創作巔峰期之作
情境武俠新巔峰 情節RPG新感受
以獨特的情節角色扮演，闡述不同角色的親身體驗
方寶玉的親切可人、白衣客的無敵寂寞、小公主的愛恨情仇、紫衣侯的正氣凜然
遊戲中將一一呈現，讓你以不同角度、身份領略古龍先生的武俠世界
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
研發製作/ 智冠科技・海豚蜂工作室
illustrator 德珍




## WingMan® 互動遊戲裝置系列

**準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？**

**擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，**

**將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。**

**從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！**



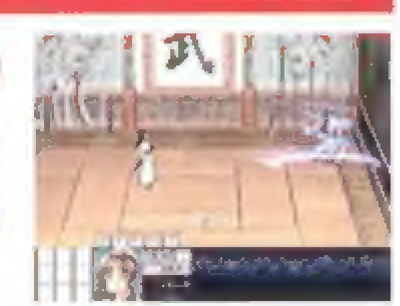
# 軟體世界雜誌社 Soft-World Magazine

》》2001/08 NO. 148

◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊

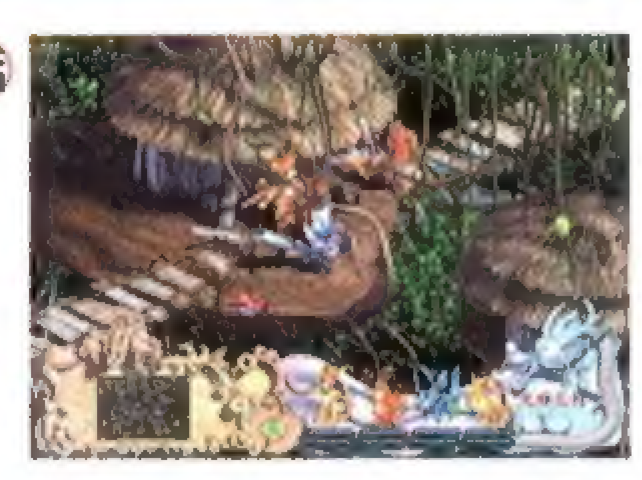

〈封面物語〉





〈遊戲極品堂〉







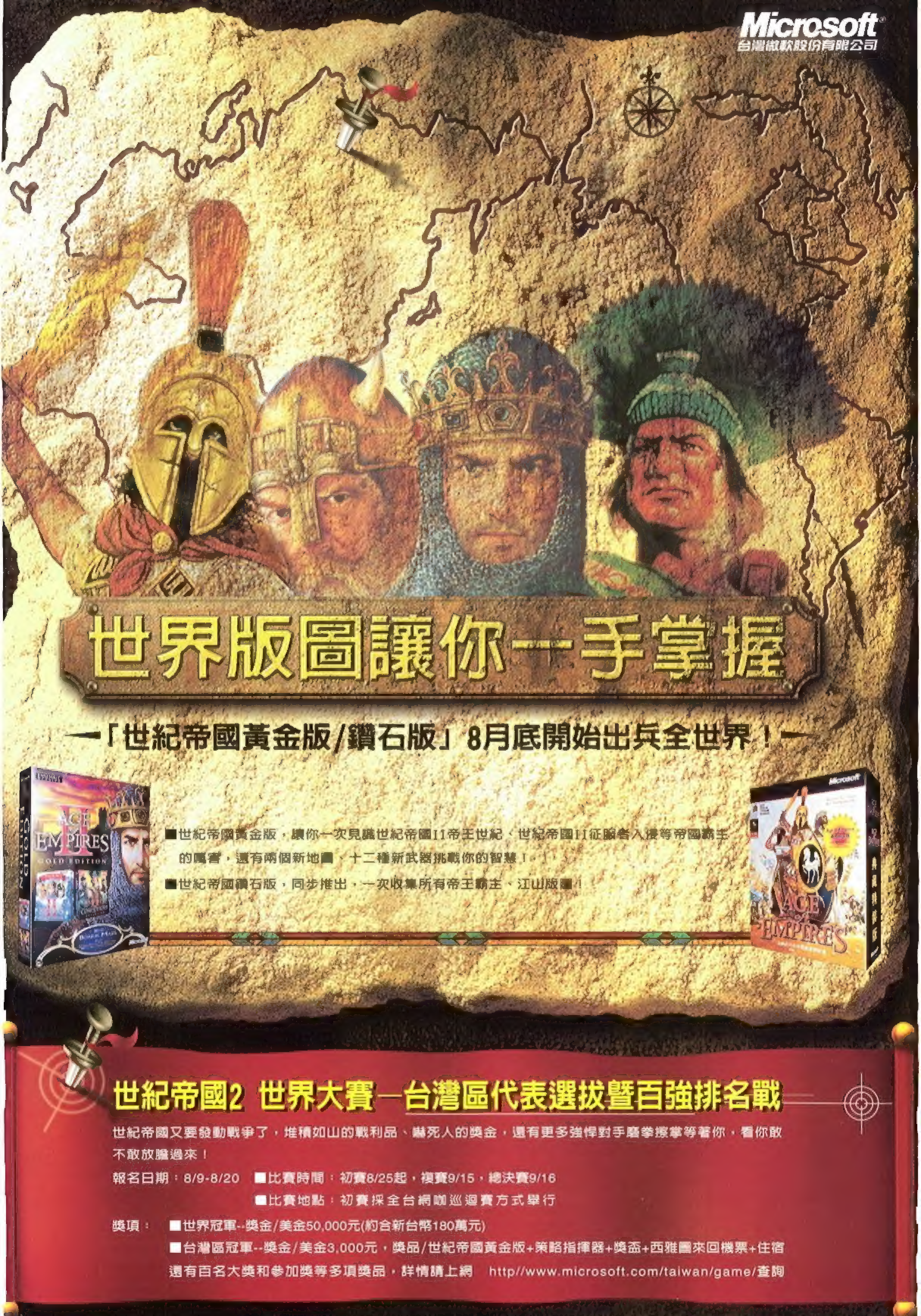




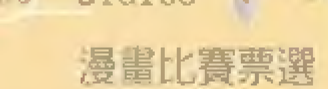





勁 GAME 紅不讓



Microsoft
台灣微軟股份有限公司
世界版圖讓你一手掌握
「世紀帝國黃金版/鑽石版」8月底開始出兵全世界！
■世紀帝國黃金版，讓你一次見識世紀帝國II帝王世紀、世紀帝國II征服者入侵等帝國霸主的厲害，還有兩個新地圖、十二種新武器挑戰你的智慧！
■世紀帝國鑽石版，同步推出，一次收集所有帝王霸主、江山版圖！
世紀帝國2 世界大賽—台灣區代表選拔暨百強排名戰
世紀帝國又要發動戰爭了，堆積如山的戰利品、嚇死人的獎金，還有更多強悍對手磨拳擦掌等著你，看你敢不敢放膽過來！
報名日期：8/9-8/20
■比賽時間：初賽8/25起，複賽9/15，總決賽9/16
■比賽地點：初賽採全台網咖巡迴賽方式舉行
獎項：
■世界冠軍--獎金/美金50,000元(約合新台幣180萬元)
■台灣區冠軍--獎金/美金3,000元，獎品/世紀帝國黃金版+策略指揮器+獎盃+西雅圖來回機票+住宿
還有百名大獎和參加獎等多項獎品，詳情請上網 http//www.microsoft.com/taiwan/game/查詢




# 非常問答

## 有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：8月15日

## 抽獎參加辦法

請剪下接頁中的回函卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案(見範例)，答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價値超過13.333元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

## A. 櫻花大戰

故事背景設定於日本的「大正時代」，以妖僧天海為首的邪惡組織「黑之巢會」將顛覆政府、恢復幕府的統治作為目標。玩家要扮演的是新上任的帝國華擊團．花組隊長——大神一郎，其成員均是具備超常靈能力的少女，與魔物們展開殊死搏鬥。




10名

●第三波提供 ●定價699元

## C. 七俠五義 包公疑雲

<七俠五義 包公疑雲>是一個由您扮演神判包拯，結合七俠五義各自的異能，一起偵破離奇案件的的遊戲！遊戲中您將適時的扮演包拯、展昭及五鼠等角色將各大懸案一一破解，案情故事不僅峰迴路轉撲朔迷離，您還須時時小心應對，以免一個不小心造成誤判，使一世英明付之一炬喔！



10名

●第三波提供 ●定價650元

## B. 永遠的伊蘇II

八百年後，人們忘記了女神及沙爾門神殿的存在，伊蘇也改名為艾斯塔利亞。而克雷利亞從埋藏之地再次被發現，並命名為"銀"，就像以往的伊蘇一樣，銀的出現讓人們的生活更為富裕。然而有如古代所流傳的「當災禍的元兇克雷利亞出現之時，魔將會再次回來....」。為了要前往在天空的沙爾門神殿，並將伊蘇掌握在手中，魔導師達爾克．法克特再次將魔解放出來......。



10名

●協和國際提供
●定價1080元

## 本月問答

Q 在櫻花大戰的人物設定中，六位美麗可愛的女主角中，年齡最小的是那一個女孩？



A
(1)真宮寺櫻
(2)神崎菫
(3)瑪麗亞橘
(4)李紅蘭
(5)愛麗絲
(6)桐島康娜。

## 1. 和平的曙光



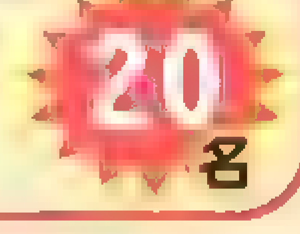

《和平的曙光》是採用全新的網頁模式來進行遊戲，玩家只要上網http://gop.xpec.com.tw就可直接進行遊戲，不需安裝任何程式，玩遊戲再也不受時空限制，可以一邊處理其他事情，也可以一邊享受遊戲帶來的樂趣，可以讓玩家體驗線上遊戲的另類風貌。這次所提供的贈品是45天免費試玩的帳號包，內含遊戲說明書及帳號卡

50名

●樂陞科技提供 ●非賣品

## 2. 和平的曙光超可愛寵物手機吊飾

在《和平的曙光》中，玩家可以飼養各式各樣可愛的寵物，以購買、狩獵或馴養方式，慢慢培養及訓練這些寵物，每種寵物會有3段成長變身，怪物也有同種或異種合體，在充分享受照顧寵物的樂趣中，也能在生活中與寵物同甘共苦。樂陞科技特地為玩家設計了遊戲中寵物造型的手機吊飾，歡迎玩家熱情索取，數量有限，價值無限喔！




●樂陞科技提供 ●非賣品

## 3. 金庸群俠傳手錶

金庸群俠傳記者會限量手錶，錶面圖案為金庸小說人物，各以韋小寶、阿珂、張無忌、趙敏為主角，共有四款。




●智冠科技 ●非賣品






146期題目：在武林群俠傳一開始的洛陽城中，為了結交一見如故的谷月軒，主角必須在幾個時辰內，在洛陽城中賺錢好請谷月軒大大吃一頓？ 正確答案：(2) 4個半

### 147期回函大方送 上帝點數卡 30名

何鈺甄 新竹市、蘇敏豪 台北縣、李俊璋 高雄市、
洪偉倫 台北縣、陳毅仁 高雄縣、李俊彥 高雄縣、
廖柏森 台南市、王嘉淞 雲林縣、陳宜忠 台北縣、
劉欣宜 台北市、游緗媛 彰化縣、陳郁文 台南縣、
邱裕森 台北市、林雅慧 台北縣、李益誠 台北縣、
翁念楷 雲林縣、陳揚翔 彰化縣、黃慧汶 高雄市、
林信良 雲林縣、王鴻民 彰化縣、楊國慶 金門縣、
江家鴻 台北市、吳孟娥 台南市、楊永松 台南縣、
陳建宏 雲林縣、陳嫈姍 台中市、汪清全 台南縣、
黃柏叡 雲林縣、吳建興 彰化市、何雅鈴 屏東縣。

### A. 小燕子決戰大富翁 20名

謝仁強 台中縣、蘇晉平 雲林縣、何美玲 台北縣、
蔡貴芳 台北市、蔡承甫 台北市、蔡明琪 桃園縣、
黃昭仁 台北市、彭孝德 台北縣、陳姿蓉 台南縣、
賴宏泰 台北縣、郭瑋玲 高雄市、陳忠平 桃園縣、
劉怡琳 台中縣、蘇峻民 台南市、丁建芳 台中縣、
林宗慶 台北縣、陳彥君 彰化縣、廖武英 彰化縣、
曾筱伶 桃園市、洪晏庭 台北縣。

### B. 巧克力大作戰 10名

洪偉倫 台北縣、鍾王生 南投縣、龔仲平 台北縣、
劉怡君 台北市、謝凱迪 台南縣、吳美惠 高雄市、
謝志鴻 台南縣、陳培奇 台北縣、花建民 彰化縣、
王文滋 台北縣。

### C. 陸戰英豪 30名

黎孟忠 苗栗縣、林淑萍 台中市、
陳國隆 屏東市、任培如 新竹市、
曾元宏 高雄市、杜偉銘 基隆市、
田匡堯 台南市、魏昱寧 台北縣、
廖宏儒 台南市…………等30名

### D. [illegible]之王 10名

張建興 彰化縣、蔡忠龍 嘉義縣、
陳建鋒 屏東縣、王緯翔 高雄市、
莊秀雲 高雄市、李東鴻 台北縣、
鄭宇辰 台北縣、施培元 苗栗縣、
林偉義 台中市、王豫民 台北縣。

### E. 熱血躲避球2 20名

郭純兒 台中市、陳鑑文 台中縣、
鄭詠之 屏東市、蔡志宏 台中縣、
何上融 台南市、黃偉倫 台南縣、
郭豐萍 台北市、陳信源 台北縣、
陳揚翔 彰化縣…… ……等20名



第三波資訊股份有限公司
皆和國際多媒體股份有限公司
XPEC 樂陞科技
智冠科技股份有限公司

# 廣告索引



# 軟世人員


發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

## 編輯部 EDITORIAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| 總編輯 | 李俊賢 | Herbert Lee, Editor-in-Chief | chief@swm.com.tw |
| 總編助理 | 李麗月 | Lyllian Lee, Secretary | secretary@swm.com.tw |
| 主編 | 李承台 | Dragon Lee, Managing Editor | dragon@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 范家珍 | Serena Fan, Editor | serena@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 鄭宇孟 | Cheng Tsung, Assistant Editor | editor@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 葉士豪 | Leaflet Yeh, Editor | leaflet@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 黃詠麟 | stitz Huang, Editor | stitz@unochina.com |
| 技術主編 | 歐永廷 | Richard Oo, Technical Editor | smwcd3@swm.com.tw |
| 美術主編 | 郭美玲 | May Ling Kuo, Art Director | art@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 葉秀娟 | Bany Yeh, Art Editor | bany@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 呂淑瑛 | Clare Lu, Art Editor | apple@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 林佳錦 | Joanne Lin, Art Editor | Cat1017@venus.seed.net |
| 美術編輯 | 陳育廷 | Andy Chan, Art Editor | Andy1216@ms22.hinet.net |
| 美術助理 | 伍美齊 | Irene Wu, Assistant Art Editor | gin@swm.com.tw |
| 駐美編輯 | 莊振宇 | Allen Chuang, Feature Editor | webmaster@soft-world.com |
| 駐港編輯 | 陳志明 | Ming Chan, Editor | ultraman@email.gcn.net.tw |

## 廣告部 ADVERTISING

| | | | |
|---|---|---|---|
| (高雄) 廣告主任 | 曾玉琴 | Lisa Tseng, Advertising Supervisor | advertise@swm.com.tw |
| 業務助理 | 穆秀芬 | kelly Mu, Advertising Secretary | kelly@swm.com.tw |
| (台北) 廣告企劃 | 陳宜臻 | Michelle Chen, Advertising Secretary | jany@swm.com.tw |

高雄 廣告專線 07-8151063 台北 廣告專線 02-27889229轉248

## 特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、方榮鋒
特約作家 葉明璋、劉紹毅、劉建良、張世松、李 藍、李彥志、黃俊雄、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱原弘、蘇竑嶸、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恆、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翔、黃俊銘、賴福鑫、余家惟、劉建台、朱金銘、稅顯堯、錢宏龍
特約封面設計 蘇執斐

## 出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真 886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
[illegible] http://www.swm.com.tw

## 訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 07-8113907
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲

## 支援廠商 INFO & PRINTING

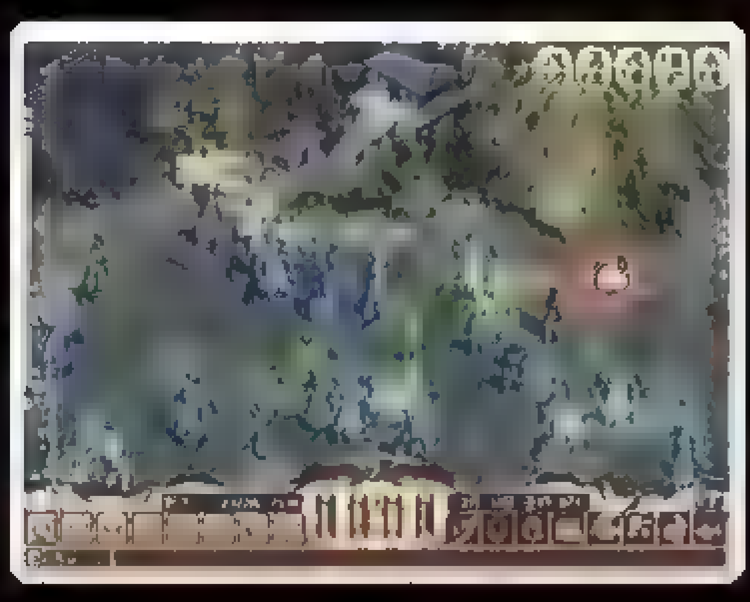
法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

## 國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區擴建路1-16號1樓 TEL (07) 8150988 FAX (07) 8151992
北區／台北市[illegible] TEL [illegible] FAX [illegible]
中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL (04) 2020870 FAX：(04) 2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02) 2917-8022 FAX：(02) 2915-6275

## 海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail softword@hkstar.com
美國 U S A TEL：(626) 288-2177 FAX：(626) 288-8453
E-mail:willy@soft-world.com
加拿大 CANADA TEL：(604) 232-1223 FAX：(604) 232-1222
E-mail jeff@soft-world.com
澳洲 Australia TEL：(02) 9212-4516 FAX：(02) 9212-4517
E-mail oliverwu@rivernet.com.au
星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03) 333-0730 FAX：(03) 333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Reogas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

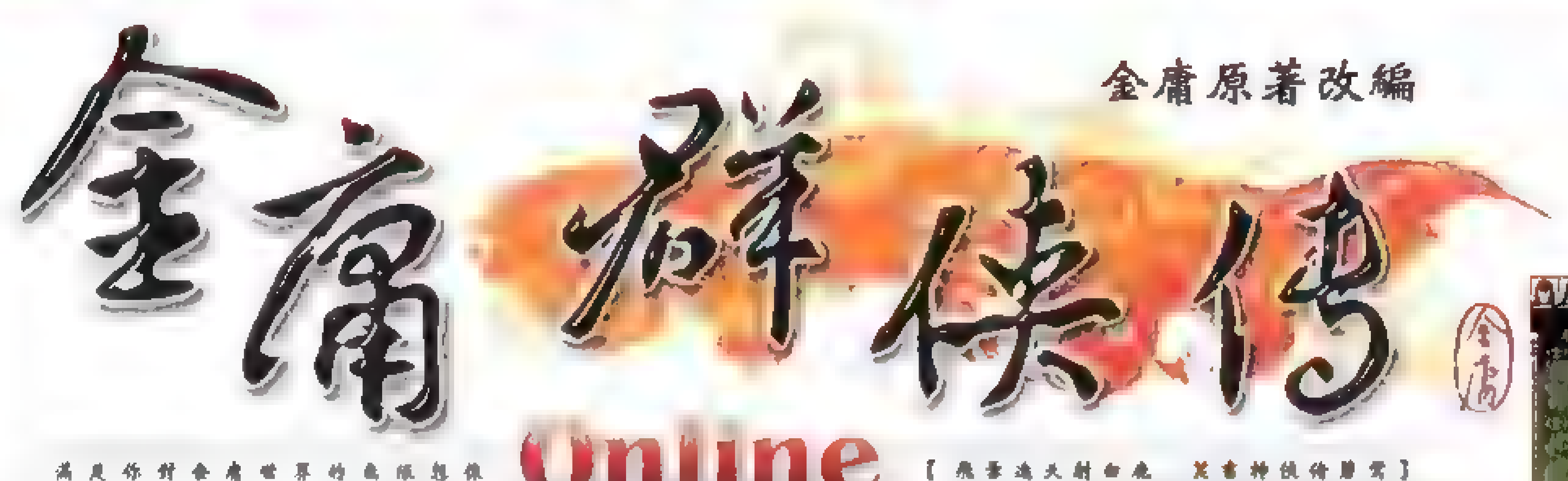




# 快來救我！



# 大爆滿！

數十部伺服器同時激爆5萬以上遊戲迷





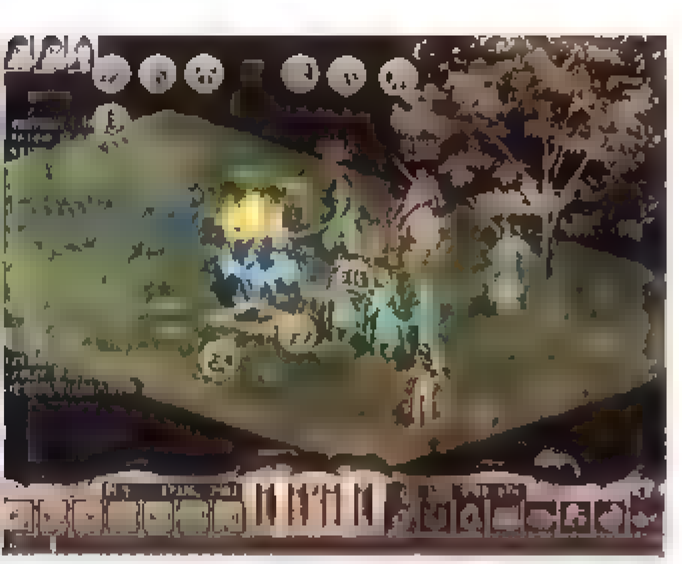

你拜師學藝了嗎？多種武功內功等著玩家來一一修練！

你組隊滅派了嗎？各大幫派陸續開放挑戰你不羈野心！

欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net

# 超人氣！

一週上網登錄會員數高達38萬人次



## 武林第一人　呼之欲出
## 超級好朋友　江湖救急

上線了嗎？百萬人次爭相湧入金庸 Online，八方網友不可不玩！
你知道嗎？金庸 Online 網上激爆，國內各家網路遊戲大唱空城！



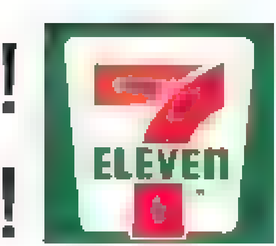






## 群俠暴走！

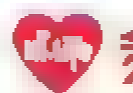
近百萬金庸親衛隊網上暴走！
捨晝夜為盟主寶座群體瘋狂！



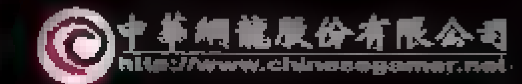


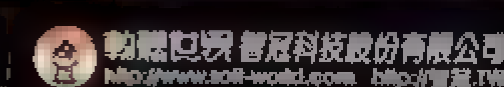




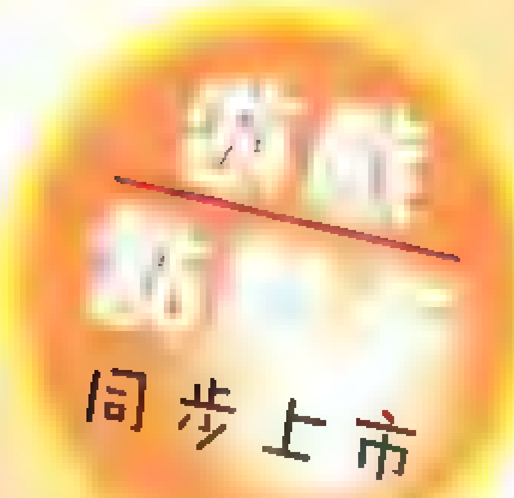













# Top Card!

## 金庸 Online

戰鬥力正在逐漸消失．．．
好伙伴正向敵人靠攏．．．
誰可以撐到最後，
誰就會是最Top的武林高手！

在金庸Online的世界裡
想要 Top人一等　更Top一層樓
Top Card將是你的唯一救贖！

**點數卡兒不要丟**
**集點集字真好用**

點數卡買越多，
傳說中的點點夫人就會
帶給你更多的驚喜喔！
詳情請密切注意
各大遊戲雜誌！


仙狐奇緣前傳
北斗星工作室繼仙狐奇緣又一RPG神話鉅作
渾沌初開 天地交感
群獸亂世 正邪並立
www.dipper.com.tw


遠古的年代、模糊的未來，
命運的轉輪到底究竟是誰主宰？！
主導這一份生離死別，徒留這一段刻苦之愛
人間揮不去的傷悲，只能帶到遠遠的月！
丁凡繪 后羿嫦娥
一個百奇百變化的遠古神話
一段段超乎想像的幻獸故事
看幻獸魔化擾亂大地乾坤
看盤古開天創造宇宙奧秘
看后羿射日拯救黎民蒼生
看嫦娥奔月掀起醋海巨浪
看水火大戰獨留遺恨之聲
正義與邪惡之戰，盤古與燭龍誰能代表恆久真理？
天命與宿命之爭，幻獸與魔獸誰能獲得最終勝利？
水火金木四樣司變幻，幻獸要如何進化成超猛幻獸打敗強敵，
讓我們和大家進入神話時代的幻獸世界

插畫家/德珍

# 大唐雙龍傳

懷擁眞氣經脈萬夫勢，領略黃易武俠新顛峰



讀黃易小說，更要親身體驗！
真氣經脈－氣勢戰鬥全新系統讓你親身體驗黃易武學新境界－
決戰意念之間！
真氣經脈戰鬥系統，進入全新內功境界！
氣勢戰鬥系統，一句話嚇退武林高手！
戰鬥AI應對變化，重現瞬間勝負小說情節！
絕美人物外型、戰鬥AI模組設定，近百位原著人物個性登場！
3D視角、遮蔽物半透明技術鏡頭切換自如，盡覽隋唐中國壯麗場景！
絕對忠於原著改編，讓死忠讀者重溫大唐劇情世界！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
DREAMFORCE
萊爾富

# 大唐雙龍傳

# 想要全套大唐雙龍傳只有用偷的！

只要先偷跑一步，就有前所未有的【大唐雙龍傳】memo滑鼠墊和獲得原著63冊小說一套的機會！

比別人偷跑一步搶購首批精裝版「大唐雙龍傳」遊戲，除了可以獲得精美實用的紀念 memo 滑鼠墊外，在一個月內寄回遊戲回函卡，更有機會獲得 63 冊「大唐雙龍傳」小說一套，只有十套，記得偷偷買，別讓別人先知道！



平凡的兩個揚州混混，

叱吒亂世的不平凡傳奇！

黃易大師傲視華人世界的

巔峰武俠鉅作，

一次通通給你！




精美大唐 MEMO 滑鼠墊，

書信傳情、生活點滴、

心情塗鴉都可以記錄在裡面，

翻過一頁一頁

撕去的記憶 留下的記憶

都藏在滑鼠下面




出版發行/

軟體世界 智冠科技股份有限公司

www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作/

DREAMFORCE

次方科技股份有限公司



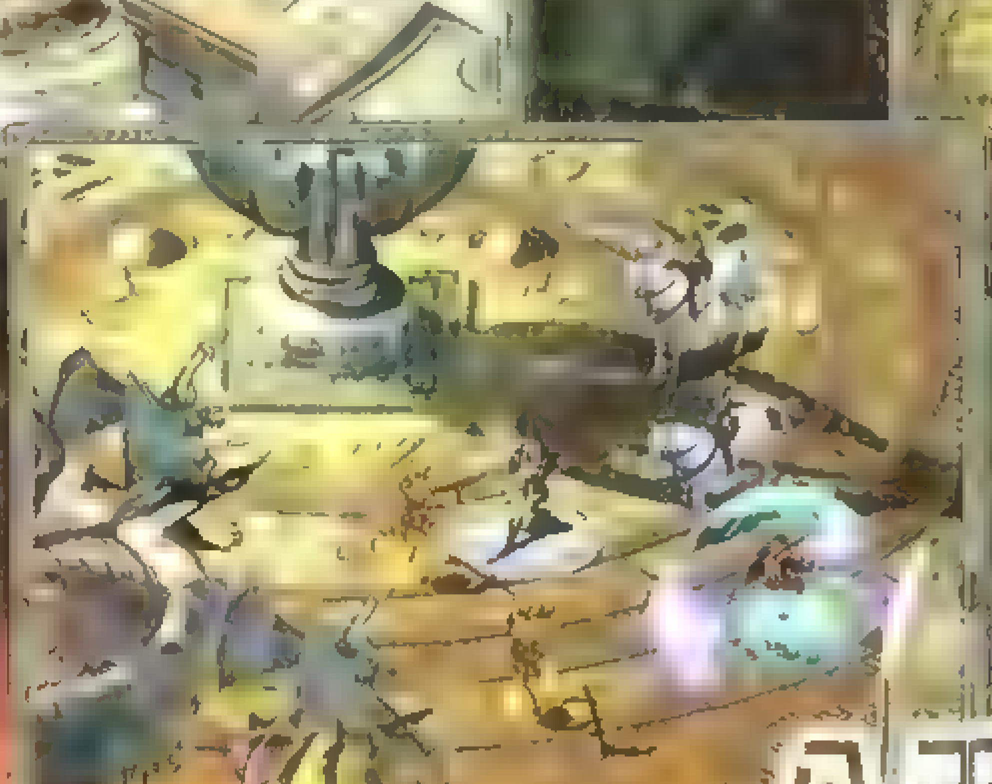
軟體世界智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
風雲
自由選擇正邪前途與行事風格，真正扮演自己！
數百名NPC同時登場！
數十種生活技能。
挖礦砍柴造屋鑄劍通通可以一手包辦。
數百個與小說息息相關的任務及謎題。
千種以上的武功變化！
特別設計線上即時對話系統！
數百幕幻想中金庸小說場景！
半即時戰鬥。
超寫實技能修練系統。
完全展現金庸武學神髓！
金庸 風雲會
敢為天下第一威
漫畫完全改編，所有名角一次呈現！
場景完美充滿神秘美感。
戰鬥場面氣勢逼人。
各人神兵利器殺招立現。
隱秘怪客不請自來！
金庸群俠傳
online
正式版
金庸群俠傳online + 150點遊戲點數 + 
單機完整版
風雲之天下會 + 
獨家搶先試玩版
楚留香新傳
RNT$
199
元

## 壯闊的諸神大地



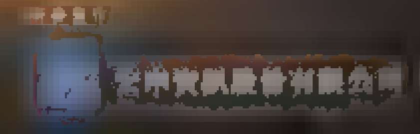
## 最後的震撼聖戰

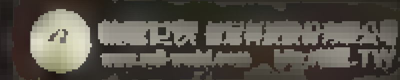
## 三百多種戰士轉職





## 八千多樣魔法武器





# 解決索達納茲大陸的隱藏危機！




10000



1. 凡購買『熾炎傳說』首版，在一個月內最快解開隱藏關卡謎底的玩家戰士們十名！

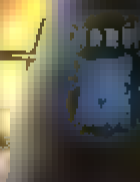
2. 在『熾炎傳說』發行後的一個月內，只要你有本事突破所有關卡進入隱藏關卡，就可以救到一位隱藏人物，將他的名字寫在遊戲中的回函卡中，寄到

① 最快的前三名戰士，即可獲得所提供的獎金10000元+『熾炎傳說』後續相關產品一份。

② 另外再抽出7位手腳不夠快的高手戰士們，可獲得『熾炎傳說』後續相關產品一份。

熾炎傳說






SNK
CYBER FRONT
THE KING OF FIGHTERS
EVOLUTION
戦いは、進化し続ける。
WINDOWS 95/98/ME
格鬥天王
進化版登場
WINDOWS版獨家收錄未公開設計師畫作及DC版製作圖像之桌布圖集

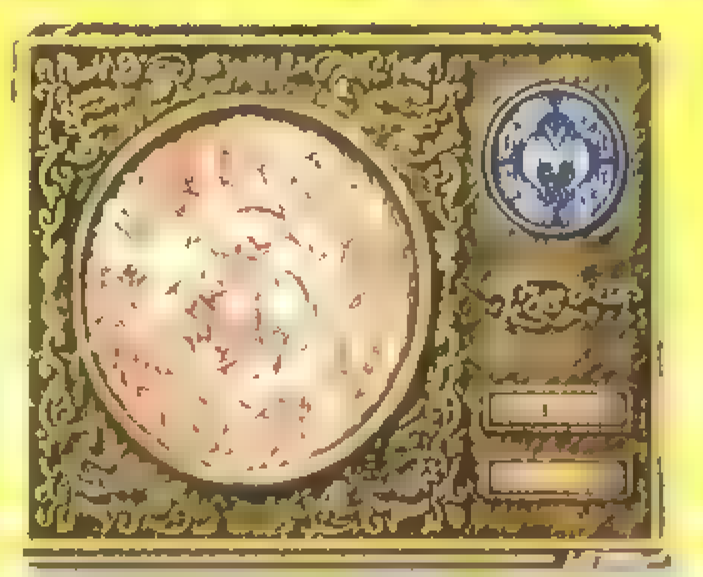



東方的福爾摩斯，集偵破與追捕於一體！

# 史上第一套角色扮演+即時戰鬥的ARPG遊戲

## 偵破

## 超新奇玩法，極度挑戰智商！

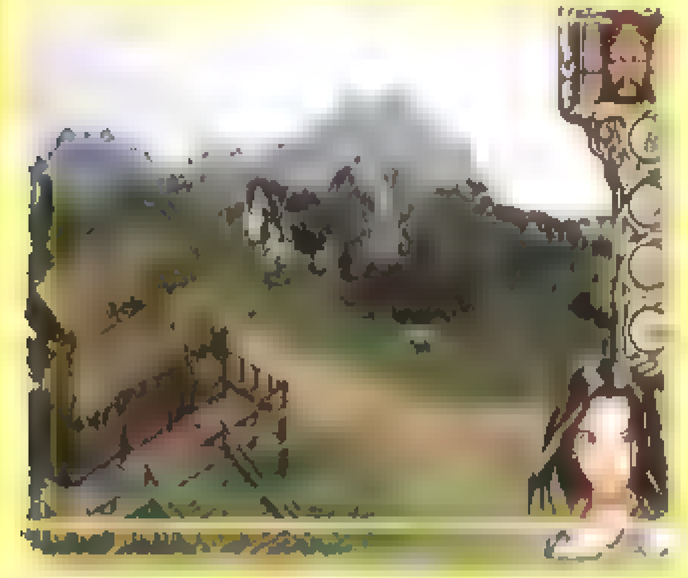




- 撲朔迷離的詭譎案件，意料之外的多線式精彩結局
- 獨創搜證、觀察、威嚇、示證、用刑等選項供玩家推理案情
- 配合精彩的過場動畫來描述案情，解決駭人聽聞的六大懸案

## 御貓、五鼠聯手出馬，保證無堅不摧！

## 追捕



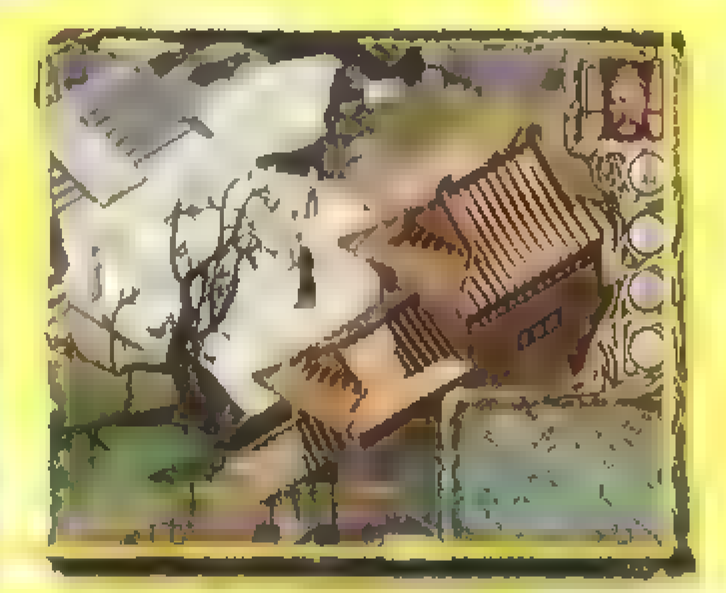


- 模擬真實戰況，獨創AI視線系統，帶動即時戰鬥遊戲最新玩法
- 陷空島五義各展絕技，轟天雷、輕功、煙霧彈、點穴術、分身化影等，使得戰鬥場面更具震撼感！

## 炫麗

## 汴梁城繁華景象重現





- 製作小組參考古代「清明上河圖」，製作超大的精緻地圖，讓玩家以無切換狀態行走
- 戰鬥地圖模擬複雜的地形位差，巧妙的融合山寨高台、鐵塔寺、開封府等中國著名景觀



錦毛鼠 白玉堂



翻江鼠 蔣平



飛天鼠 盧方



徹地鼠 韓彰



穿山鼠 徐慶

第三波資訊股份有限公司
TEL (02)87803636 FAX (02)87805666
TEL (04)24751600 FAX (04)2471601
TEL (07)5588067 FAX (07)5584340
http://www.acertwp.com.tw/Game
全省服務專線 0800083636



http://www.G2Game.com




櫻花大戰




SEGA

OVERWORKS

大新資訊



## 真宮寺櫻

[illegible]

年齡 17歲　出生日期 7月28日
身高 155cm　體重 44kg
三圍 82/56/81　血型 A型
出生地 宮城

## 神崎菫

[illegible]

年齡 16歲　出生日期 1月8日
身高 160cm　體重 50kg
三圍 83/57/84　血型 B型
出生地 [illegible]

## 瑪麗亞・橘

[illegible]

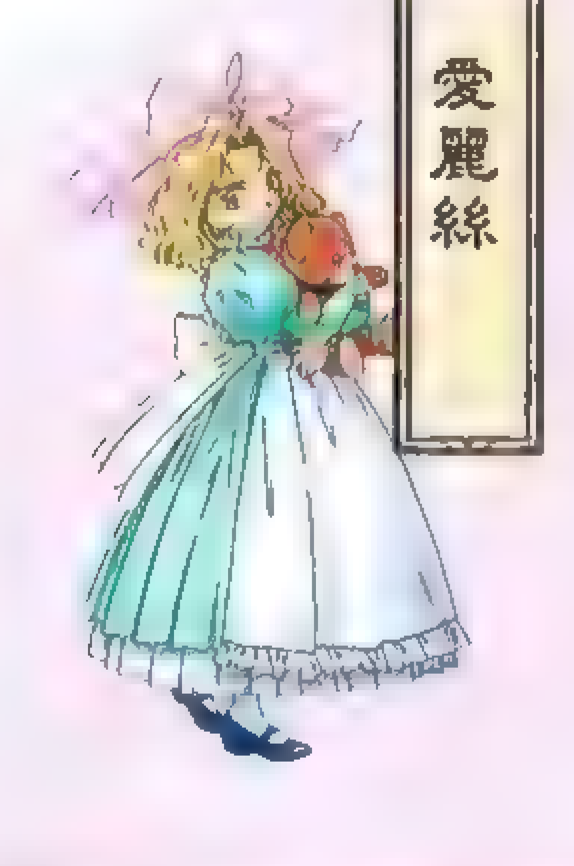
年齡 19歲　出生日期 [illegible]月19日
身高 186cm　體重 65kg
三圍 88/60/90　血型 [illegible]
出生地 俄羅斯



## 李紅蘭

[illegible]

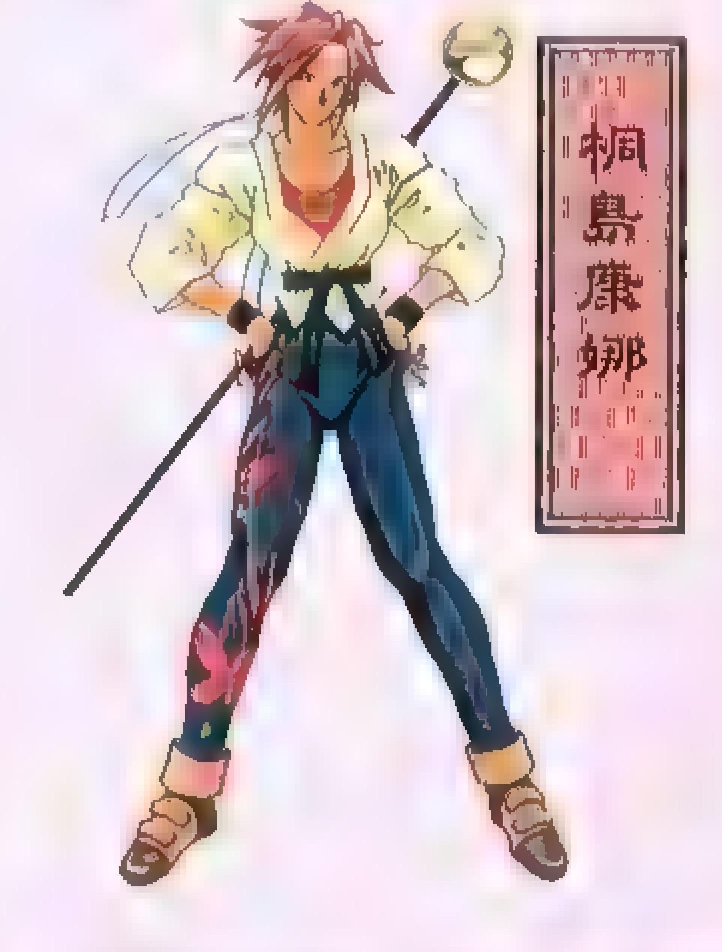
年齡 17歲　出生日期 3月3日
身高 156cm　體重 42kg
三圍 78/55/71　血型 B型
出生地 中國



## 愛麗絲

[illegible]

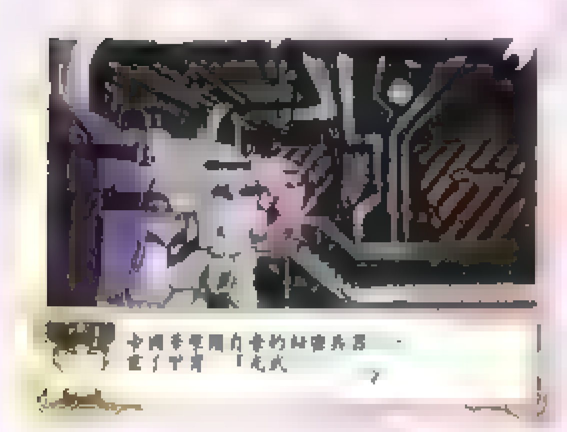
年齡 9歲　出生日期 2月5日
身高 106cm　體重 18kg
三圍 ?/?/?　血型 AB型
出生地 法國



## 桐島康娜

[illegible]

年齡 [illegible]　出生日期 [illegible]
身高 一九七cm
三圍 93/70/98　血型 B型
出生地 沖繩





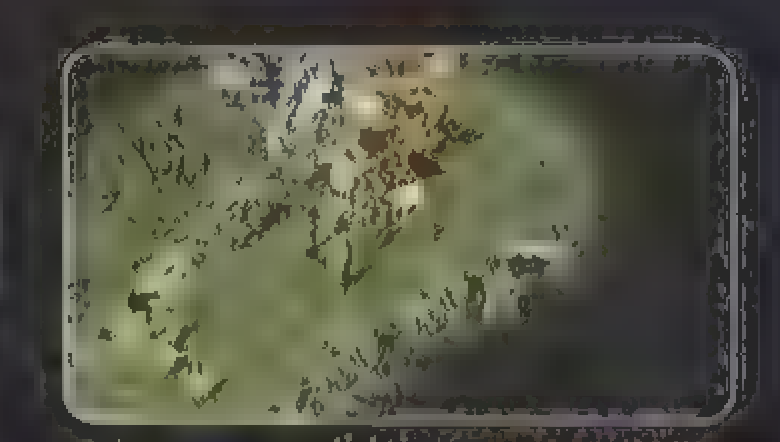




# 三國鼎立的龍族大陸
# 理性與感性交織的奇幻世界

沙漠、海洋、草原、村莊、學校、宮殿、市集⋯⋯等無限想像的虛擬空間邀你展開線上遊戲冒險的全新體驗⋯⋯

## 即使萬人上線，你依然獨一無二！



9種分裂人格、18種臉龐設定、8種表情演出、顏色任意調配、年齡自由選擇、隨機設定能力值、公會徽章上傳，再搭配屬於個人的生活動戰鬥經驗累積，你的修煉過程絕對獨一無二，充滿創造力！

## 類似暗黑破壞神操作介面，輕鬆上手！



腰帶快捷列、魔法熱鍵、紙娃娃裝備介面即換即穿，戰鬥模式人性化，操作簡單，馬上上手！

## 龍族世界裏，生存與戰鬥同等重要！



6種職業、15種工作技能、11種格鬥戰技、上百種絢麗魔法、完整公會組織，扮演戰士不再只是殺戮，貴為祭司也有財務的煩惱，讓你的遊戲過程更添人性與樂趣！

## 武鬥大會熱烈開打，龍族「黃昏之息」讓你真正稱霸龍族異想世界！



武鬥競技場自動化機制，充份享受PK對戰的樂趣，獨具特色的武鬥制服給你耳目一新的團戰體驗！

8月18日現場決賽，全球限量純金「黃昏之息」送給真正的龍族勇士！

## 電腦展買龍族新手友善版，送你獨家保溫杯



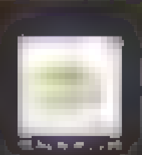
限量1000個，送完為止！

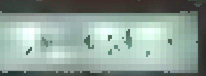
活動細節請上龍族網站：http://www.dragonraja.com.tw/

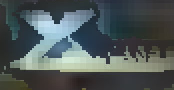
## 即日起，全省便利商店都買得到龍族









Yllse

線 上 遊 戲 經 典 之 作



# 百台電腦現場大對決




2001.8.3-2001.8.8----------開放未入圍玩家網路報名
2001.8.14-7:00AM~9:00AM　接受現場報名
2001.8.14-8:00AM~12:00PM　現場初賽（網路報名及現場報名玩家）
2001.8.14-1:00PM~5:00PM　現場決賽（上午初賽優勝者與網路預賽種子隊伍）

## 400萬總獎額，暑假瘋狂大方送

週週送--排名賽+幸運獎每週送出60名獎品，連續送7週！
台北百台電腦大對決--100台桌上型、筆記型、Palm當場比贏，當場搬！
高雄現場賽場--數位攝影機、數位相機、DVD放映機






## 瘋狂坦克推廣期間，只要申請即免授權金！

即日起，只要網咖業者提出申請，即可享有在2001年12月31日前完全免授權金的優惠。

申請辦法：

1. 至瘋狂坦克官方網站www.fortress2.com.tw，點選「網咖專區」，填妥相關資料，第三波在確認資料即會核發正式授權書。
2. 電洽第三波資訊股份有限公司　北區網咖：(02) 87803636
　中區網咖：(04) 24711600
　南區網咖：(07) 5588067



「瘋狂坦克」趣味、健康的遊戲內容、刺激的敵我對峙、百分百的爆破震撼、精緻的背景音樂，保證讓您店裡的消費者忘情享受網路戰對遊戲的樂趣！




為您獻上日本織田信長系列史上最大規模
慷慨激昂的群雄霸業！

# 信長之野望™ 嵐世記

歷史模擬遊戲

創日本銷售記錄!!





好評熱賣中


追風逐月
狂風驟雨



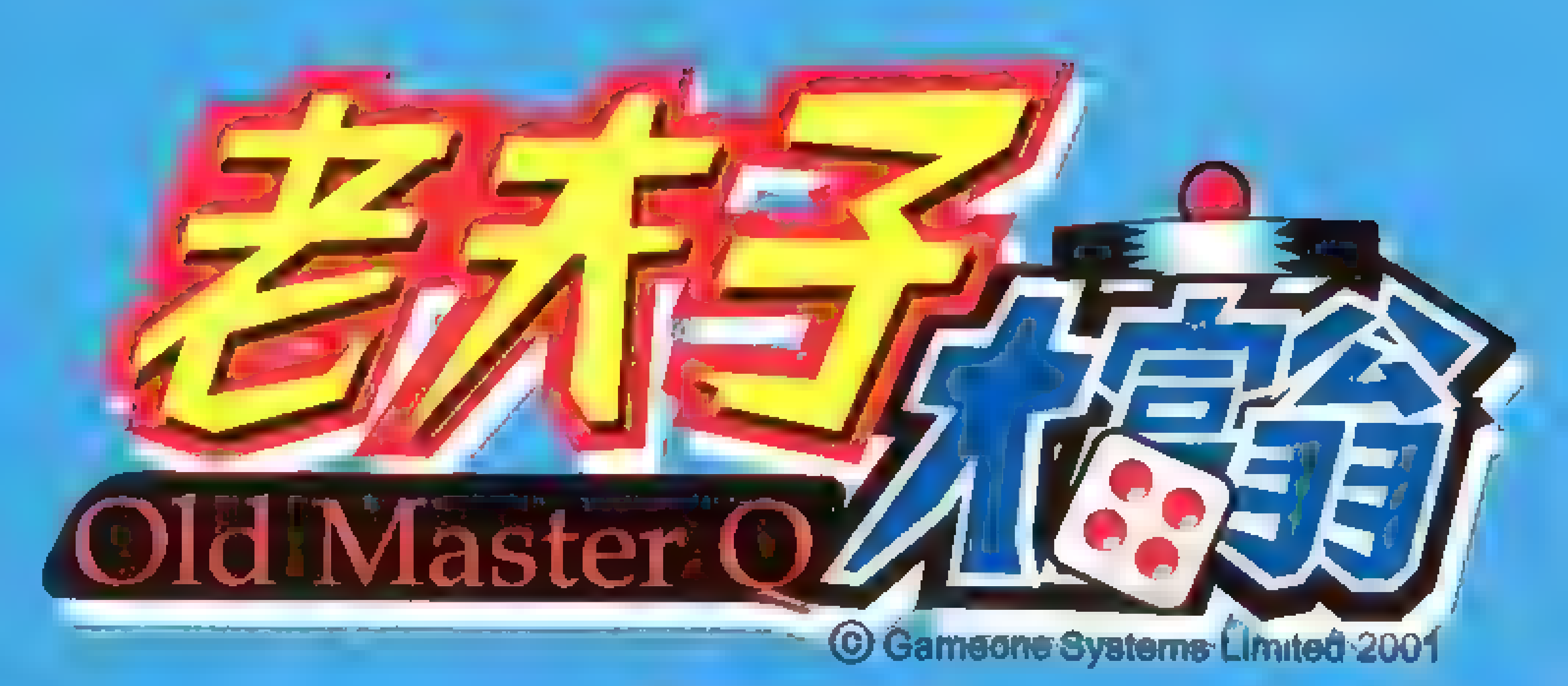
杏太郎·佐伯
新的伙伴、新的冒險
不同際遇的主角演化出不同的遊戲模式和冒險故事!
訪遍世界各地遺跡只為解開纏繞著「霸者之證」的各種謎底,
航海之旅,就此展開…
●Windows®95/98/Me
中文版 780元
大航海時代4
RÉKOEITION GAME
威力加強版
好評熱賣中
大航海時代4 with 威力加強版
●Windows®95/98/Me
中文版 1,650元
無與倫比的自由度,創造出絕無僅有只屬於您的冒險故事!
大航海時代3™
RÉKOEITION GAME
新世紀
Costa del Sol
好評熱賣中
●Windows 95/98/Me
中文版
加贈原版的
大航海時代系列
明信片 組4張
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345-0020



近期推出
大富翁總動員2
之
童話狗仔隊
搞怪無所不用其極
顛覆你所有的童話常識
驚奇處處無所不在
大富翁之究極最終進化
亞克米科技股份有限公司
ACMESOFT TECHNOLOGY Inc
www.acmesoft.com.tw
www. breeder.com
© 2001 Acmesoft Technology Inc.All rights reserved Acmesoft is a trademark of Acmesoft Technology Inc



電影式的超華麗戰鬥場面，殺著連環出擊，打鬥不再只是一刀一槍。
巨大全方位3D迷宮，配合首創的陷阱魔法系統，一不小心就會令你身陷險境。
全3D的引擎，加上100%手繪的超大量背景，3D與2D的完美結合。
近百隻造型各異怪獸，令你穿梭於虛幻的神秘國度。
全程真人配音，近50首扣人心弦的配樂，長達兩年的製作，現在由你我來親身體驗。
GAMEONE 永恆系列第一彈
《永恆傳說．奇幻水晶緣》
7月10日
一起尋找真正永恆
軟體世界
智冠科技股份有限公司






## 新奇逗趣

可愛、逗趣、熟悉的老夫子漫畫人物們，帶出一段耐人尋味的發財夢。

## 精髓重現

重現漫畫精髓風采，"四字箴言" 改變命運不求人。

## 巧思首創

尋覓緊張刺激的童年拾趣，四款別出心裁的懷舊小遊戲。

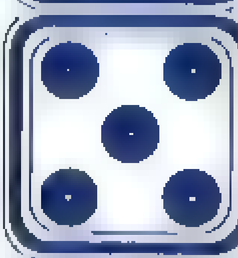
## 刺激視野

跨越古今遼闊三大場景，
四方角度觀賞精緻的建築物，
四季天候轉換猶如身歷其境，
令人回味無窮。

【七月下旬】

拭目以待

























人生
第一次
My Life



水靈仙子

紅塵染盡芙蓉仙。
淺蛟何憂寒潭小，




即·將·登·場。

風雷時代強力發行

http://www.o3st.com




軟體設計



代理發行

www.windthunder.com

# 1+2雙CD全新合輯

Oh GOD! I am kidnapped By the saucermen!

# 賀！"銷售堂堂突破6萬套"！

限量版、平裝版同步上市！

>1+2雙CD全新合輯<<

>限量版超值贈品！

CONTENT INSIDE →產品構成

平裝版

399元



風雷時代股份有限公司

www.windthunder.com

0800 606 080

TEL 886-2-23708628 FAX 886-2-23708560

第三波資訊股份有限公司



大蕃薯遊戲網戰 II

# 決戰珍珠港

online

世界上難道沒有發生大戰嗎？

1941年12月7日

空前慘烈的一天

現在

2001年8月

—決戰珍珠港—

重新點燃戰火








北軟 Recovery Genius 21st 還原精靈

# 讓電腦系統『無懈可擊』！

系統損壞
病毒感染
檔案誤刪
硬碟格式化
作業系統毀損

防毒＋還原：系統防護重振雄風！

還原，讓沒用變有用！

# 憑防毒，還原 半價！

即日起至九月底止，憑任何廠牌原版防毒軟體光碟或授權書（一個序號限用一次），
至下列全省經銷體系即可以半價（NT$495）購買北軟「還原精靈 Recovery Genius 21st」一套，
讓你的電腦系統輕鬆享受無懈可擊的安全防護！

你常安裝或移除新遊戲、新軟體？使得電腦效能降低？
電腦系統損壞無法啟動，真的只能全部重灌？

## 還原精靈Recovery Genius 21st

有效防護電腦系統與資料，避免電腦檔案誤刪、新增移除程式後電腦不穩定，甚至遭受惡意硬碟格式化等損壞，讓電腦系統與資料隨時保持在最佳的狀態，同時使電腦系統的維護更方便。讓你的電腦全面警戒、滴水不漏！

## 特點：

- 純Windows環境安裝、操作、移除，使用簡單！
- 沒有繁雜安裝設定，按四次「下一步」即完成！
- 支援BIGDOS、FAT16、FAT32、NTFS檔案格式
- 支援Win 95 / 98 / ME / 2000 / NT / XP
- 強大復原能力，即使作業系統損壞，重開機立即還原。



## On Line Shopping！

北軟購物網成立了！

歡迎立即上網參觀：www.goldensoft.com.tw


GoldenSoft
北軟股份有限公司
www.goldensoft.com.tw

台北總公司／台北縣中和市中正路736號6樓-6
TEL：886-2-8226-2000 FAX：886-2-8226-2255
E-Mail：sales@goldensoft.com.tw


經銷門市：震旦行 光華 三井 太電欣榮 紀伊國屋 何嘉仁 三民 諾貝爾 創世紀

# 編輯手札

[illegible]吧！？老編「居然」中毒了！讀者也許會覺得驚奇，老編竟然用了「居然」字，其實正是「居然」境界，源自老編玩電腦多年來百毒不侵金剛不壞的自信，秘訣無他，就是不用來路不明軟體與磁片而已，而且，在現今網路盛行的時代，老編收信時絕對不開夾帶的EXE檔，不知來源的DOC等文件檔也一律不開它，如此也一路安然無恙度過十數年的。

然而，玩電腦要能不中毒，就像吃燒餅不掉芝麻一樣困難，除非……你不吃燒餅，或是你吃的燒餅沒放芝麻。原本，老編的不開夾檔政策，已執行到六親不認的地步，[illegible]再好的朋友寄來的檔案，標題寫的再有趣，玩人寫得再動人，老編說不開就是不開，[illegible]以為可長保無虞，沒想到還是發生了悲慘的中毒事件。

[illegible]，嗚呼，老編還是開了夾檔了……數天前，收到一位國外知名朋友的來信，並附帶夾檔一個，雖久未來信且信件內容只有短短一行，但前面很客氣的問候用"How are You? 然後寫著I send you this file in order to have your advice，老編心想，堂堂人名知的作者居然要老編給他的文章一些advice？不回信寫點東西好像說不過去，於是就打開夾檔仔細地品評一遍，也很費力的以I'm fine.thank you.為開頭把老編的advice回過去了，沒想到這正是步入中毒深淵的開始。

[illegible]SirCam病毒就在開檔的那一剎那進入老編的電腦中，而且開始利用信件軟體中指定的SMTP伺服器，然後「我的文件夾」中的檔案並作為夾檔，以上述的"How are You?的Need Advice內容格式，隨機寄給通訊錄中登錄的信箱，一旦收件者好心開了夾檔，就變成下一個受害者，而且就算把outlook刪掉它還是不斷的寄信出去，除非[illegible]不上網，否則你和你的朋友將無法逃脫它的魔掌！

[illegible]擺脫這個病毒可不容易，當你上網找尋解毒藥方，下載防毒軟體與新病毒碼的同時，它卻在背後努力幫你寄信，等到新的病毒碼下載完了，把連線切斷開始掃毒並隔離中毒的檔案後，Windows運作卻不太正常了，真是傷透腦筋，好像目前還沒有快又完善的解法。

老編為此一文旨在提醒讀者們病毒猖獗，千萬要小心提防。另外，也順帶提醒收到老編email的朋友和讀者，如果老編問候你How are you？就當是黃鼠狼拜年不予理會就[illegible]果老編信件還附帶夾檔，請切記此件不堪入目，不值一哂，千萬不要開[illegible]，否則，就讓老編為你的好心哀悼三分鐘。




老編 chief@swm.com.tw

# TOP 10 非常爬行榜

## 非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：6月01日～6月30日

### 1 金庸群俠傳

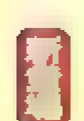


●中華網龍
●線上角色扮演

票數 8639



### 2 大富翁5



●大宇資訊
●益智策略

票數 3514



### 3 風雲2七武器



●昱泉國際
●角色扮演

票數 3321



| 名次 | 上回 | 遊戲 | 公司 | 類型 | 票數 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 上回2 | 新蜀山劍俠傳 | 智冠科技 | 角色扮演 | 2937 |
| 5 | | 天堂 | 大宇資訊 | 策略 | 2601 |
| 6 | 上回9 | 夢幻麻將館2～麻將世家 | 伊思爾 | 益智 | 2732 |
| 7 | 上回11 | 古龍群俠傳 | 華義國際 | 角色扮演 | 2653 |
| 8 | 上回1 | 戰慄時空之絕對武力 | 松崗電腦 | 3D動作射擊 | 2312 |
| 9 | | 沙丘魔堡 | 美商藝電 | 戰略 | 2217 |
| 10 | 上回5 | 暗黑破壞神2中文版 | 松崗電腦 | 動作角色扮演 | 2108 |
| 11 | 上回8 | 致命武力 | 漢堂國際 | 戰略角色扮演 | 2097 |
| 12 | 上回8 | 網路三國 | 中華網龍 | 線上角色扮演 | 2019 |
| 13 | 上回10 | 龍族 | 第三波 | 線上角色扮演 | 1838 |
| 14 | | 熱血躲避球2 | 捷友資訊 | 運動格鬥 | 1919 |
| 15 | | 天使之都 | 宏碁電腦 | 3D動作RPG | 1724 |
| 16 | 上回16 | 三國霸業 | 弘煜資訊 | 即時角色戰略 | 1685 |
| 17 | 上回7 | 仙狐奇緣 | 智冠科技 | 角色扮演 | 1542 |
| 18 | 上回15 | 軒轅劍參外傳～天之痕 | 大宇資訊 | 角色扮演 | 1492 |
| 19 | 上回17 | 新絕代雙驕貳 | 宇峻科技 | 角色扮演 | 1346 |
| 20 | | 綠野仙蹤 | 聖教士 | 角色扮演 | 1284 |

### 特別感謝本月參與銷售排行的全省37家經銷商

北區：

日本橋 TEL (02)2392 6358
佰宇電腦 TEL (02)2915 0038
中聯科技 TEL (02)2245 3818
安博資訊 TEL (037)676 623
竹南恆豐號 TEL (037)476 299
資訊電腦 TEL (03)522 5752
皇爾山 TEL (02)2686 3046
介安電腦 TEL (02)2998 1153
世創電腦 TEL (02)2954 8384
創世紀唱片行 TEL (02)2954 8384
新宏泰資訊 TEL (02)2389 4936
龍祥電腦

中區：

東興電腦 TEL (037)337 865
益群資訊 TEL (047)277 115
駿業科技 TEL (048)754 362
日本橋 TEL (04)2224 3078
一民書局 TEL (04)2524 4752
遠大電腦 TEL (04)2222 0050
易發電腦 TEL (04)2836 7464
廣訊書局 TEL (04)2528 5196
康銘電腦 TEL (04)2623 5298
群欣電腦 TEL (04)2776 0799
龍軒書局 TEL (04)2201 6622
順發3C量販 TEL (04)2226 9696
有樂GAME館 TEL (04)2329 5076
101電腦團購 TEL (04)2520 8961
飛碟流行玩具城 TEL (04)2686 5869
新世紀文化廣場 TEL (05)532 6207

南區：

明楊國際 TEL (05)234 666
堅殿行圖書 TEL (05)227 3928
北興電腦 TEL (06)635 2025
錦仁文化廣場 TEL (06)239 3330
日本橋(台南店) TEL (06)226 3129
日本橋(高雄店) TEL (07)236 7075
城市漫畫 TEL (07)710 3466
哈特資訊 TEL (07)710 5237
順發3C量販

### 回函中獎名單

| 姓名 | 地區 |
|---|---|
| 蔡佳茜 | 高雄市 |
| 余敏苓 | 台北市 |
| 蘇慧軒 | 高雄縣 |
| 黃信樺 | 台中市 |
| 陳守偉 | 彰化縣 |
| 林坤富 | 台中市 |
| 何武龍 | 台北市 |
| 陳奕仲 | 高雄縣 |
| 董南成 | 台南縣 |
| 方永興 | 新竹市 |
| 陳柏宏 | 台中縣 |
| 陳建閣 | 高雄市 |
| 賴柏儒 | 台中市 |
| 阮俊德 | 高雄縣 |
| 江彥德 | 台北縣 |
| 周世衡 | 台北縣 |
| 蕭天民 | 台中縣 |
| 黃兆嘉 | 高雄市 |
| 邱淑楓 | 台北縣 |
| 吳志鴻 | 高雄縣 |

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於7月25號以掛號寄出。

# 非常爬行榜 TOP 10

## 非常駭客讀者票選

資料來源：軟體世界第147期選票
統計日期：6月25日～07月15日

### 1 新蜀山劍俠傳
●智冠科技
●上回1 ●角色扮演
票數 301



### 2 軒轅劍參外傳～天之痕
●大宇資訊
●上回2 ●角色扮演
票數 273



### 3 致命武力
●漢堂國際
●上回3 ●戰略角色扮演
票數 239

### 4 戰慄時空之絕對武力
●上回4 ●松崗電腦 ●3D動作射擊 票數 146

### 5 暗黑破壞神2
●再入榜 ●松崗電腦 ●動作角色扮演 票數 108

### 6 天堂
●上回6 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 106

### 7 古龍群俠傳
●新登場 ●華義國際 ●角色扮演 票數 97

### 8 金庸群俠傳
●新登場 ●智冠科技 ●線上角色扮演 票數 92

### 9 軒轅伏魔錄
●上回5 ●大宇資訊 ●戰略角色扮演 票數 85

### 10 善與惡
●新登場 ●美商藝電 ●策略角色扮演 票數 57

## 遊戲家族 脫線排行榜

本資料由“遊戲家族網站”提供
www.gamefamily.com.tw

### 1 重裝武力
脫線指數：★★★★☆
進榜原因：
嘿嘿嘿…我那一支很大支吧～喂喂喂‥想到那裡去了，我是指手上的這把機關槍啦！



### 2 模擬市民－歡樂派對
脫線指數：★★★★
進榜原因：
讓不善烹飪的人接近火源，就像讓守不住話的立委當密使一樣糟糕！！

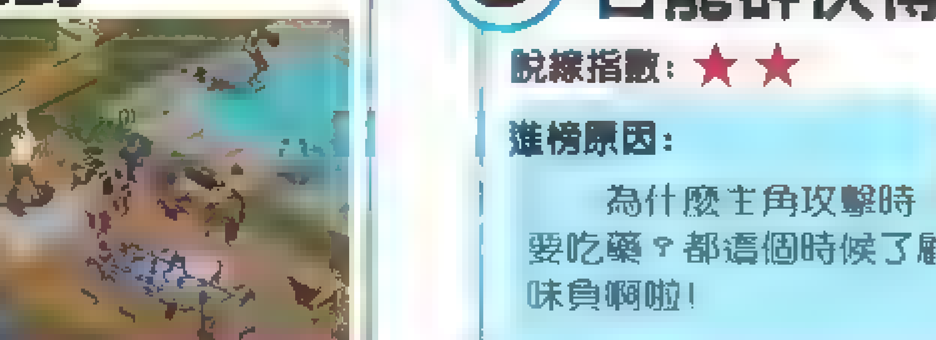


### 3 魔法門8－毀天滅地
脫線指數：★★★
進榜原因：
比起在遊戲中的殺價技能，我在夜市“開口必殺”的功力，更常讓我買的歡心，賣的(小販)懷恨在心。

### 4 好膽嘜走
脫線指數：★★☆
進榜原因：
這可能是陳總統歸國後，最想對即將變節的“馬騎盾共和國”最想說的話…



### 5 古龍群俠傳
脫線指數：★★
進榜原因：
為什麼主角攻擊時要吃藥？都這個時候了顧肝顧筋體顧腰子都味負啊啦！



## 智冠科技 TEL 080-741009 FAX (07)815-1992 http //www soft-world com/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 職人傳說 | 策略 | 8月 | 599元 |
| 浣花洗劍錄 | 角色扮演 | 8月 | 未定 |
| 喔！有鬼 | 角色扮演 | 8月 | 未定 |
| 第一次親密接觸 | 角色扮演 | 8月 | 未定 |
| 決戰超時空-自由與榮耀 | 即時戰略 | 8月 | 599元 |
| 烈日奇俠傳-日劫2 | 即時角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 超時空英雄傳說3-狂神降世 | 戰略 | 8月 | 799元 |
| 大富翁遊戲網站2之決戰珍珠港(附1200點) | 網站遊戲 | 8月 | 168元 |
| 黎明聖記 | 角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 皇城爭霸大富翁 | 益智 | 8月 | 399元 |
| 武林群俠傳 | 角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 露卡的魔獸教室 | 角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 神月紀事 | 角色扮演 | 8月 | 699元 |
| 至高無上 | 角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 聖焰騎士傳 | 角色扮演 | 9月 | 699元 |
| 模擬百貨 | 模擬 | 9月 | 未定 |
| 召喚師之章 | 角色扮演 | 9月 | 未定 |
| 遊戲輕鬆打2 | 益智 | 9月 | 299元 |
| 迷之寵物 | 養成 | 9月 | 未定 |
| 尋秦記 | 角色扮演 | 10月 | 未定 |

## 光譜資訊 TEL (02)8369-3777 FAX (02)8369-3788 http://www ttime com tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 正宗16張中國麻將 | 益智 | 8月 | 600元 |
| 思考機器 (MIND ROVER) | 策略 | 8月 | 880元 |
| 神鬼戰將 (Dispel) | 角色扮演 | 8月 | 780元 |
| 瘋狂空間王 | 經營 | 8月 | 未定 |
| 富甲天下3 | 益智 | 9月 | 未定 |

## 華義國際 TEL (02)8789-0099 FAX (02)8789-1196 http //www wae1 net/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 皮奇小狗歷險記 (Poky Poky) | 動作冒險 | 8月 | 399元 |
| Come on Baby | 益智 | 8月 | 399元 |
| 鏡子戰爭 | 角色扮演 | 9月 | 890元 |
| 百鬼夜宴 | 模擬 | 9月 | 299元 |
| 特勤機甲隊4 | 即時戰略 | 10月 | 980元 |
| 新世紀 凌波育成計畫 | 養成 | 10月 | 未定 |

## 松崗休閒軟體 TEL (02)2704-2762 FAX (02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 閃擊點行動(Operation Flashpoint) | 動作射擊 | 8月 | 990元 |
| 侏羅紀公園3 危險地帶 [illegible] | 動作 | 8月 | 950元 |
| 侏羅紀公園3 捍衛家園 [illegible] | 動作 | 8月 | 950元 |
| 神遊威尼斯 (Venice) | 網路連線 | 8月 | 990元 |
| 百萬大進擊 (Money Mad) | 益智 | 8月 | 未定 |
| 黃金謎城中文版 (Treasure Hunt) | 連線尋寶 | 8月 | 890元 |
| 地獄火 (Hell Copter) | 動作射擊 | 8月 | 599元 |
| 星塵物語 (Arcturus) | 角色扮演 | 9月 | 未定 |

## 華彩軟體股份有限公司

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 亂世霹靂 | 線上遊戲 | 8月 | 未定 |
| 藍色精靈 | 益智賽車 | 8月 | 299元 |
| 浩劫重生 (Arcanum) | 角色扮演 | 9月 | 1080元 |
| 暗黑武士道(Throne of darkness) | 角色扮演 | 10月 | 未定 |
| 新英雄門 | 線上遊戲 | 10月 | 未定 |
| 世紀爭霸 (Empire Earth) | 即時戰略 | 11月 | 未定 |

## 旭力亞有限公司 TEL (02)2726-3136 FAX (02)2726-2486 http://www coco168 com tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 六道天書 | 角色扮演 | 7月 | 599元 |
| 少林足球 | 角色扮演運動 | 7月 | 未定 |
| 咸蛋超人之戰略遊戲 | 角色扮演 | 9月 | 未定 |
| 釣魚王 | 模擬釣魚 | 10月 | 未定 |
| 超神Z | 角色格鬥 | 10月 | 未定 |

## 明日工作室 TEL (02)2570-7095 FAX (02)2579-4562 http //www cartoonfree.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 美少女手札 | 養成 | 8月 | 299元 |
| 虛擬人生SLG：修羅戰紀 | 策略 | 8月 | 未定 |

## 台灣帝技節如 TEL:(02)2962-7425 http://www.tgl.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 聖焰騎士傳 | 角色扮演 | 8月 | 599元 |
| 神月紀事 | 角色扮演 | 8月 | 699元 |
| 黎明聖記 | 角色扮演 | 9月 | 599元 |

## 英特衛多媒體 TEL (02)2999-6768 FAX (02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 鬼玩人 (Evil Dead) | 動作冒險 | 8月 | 980元 |
| 天命傳奇 (Legend) | 冒險 | 8月 | 未定 |
| 袋鼠小天王 (Kao the Kangaroo) | 動作 | 8月 | 未定 |
| 大滿貫網球公開賽 [illegible] | 運動 | 8月 | 未定 |
| 蟲蟲總動員 (Worms World Party) | 策略 | 8月 | 未定 |
| 星艦指揮官 獵戶座海盜團 (Star Trek: Starfleet Command: Orion Pirates) | 策略 | 8月 | 未定 |
| 夢幻披薩屋 II (Pizza Connection II) | 策略 | 9月 | 未定 |
| Casanova (中文名稱未定 ) | 冒險 | 9月 | 未定 |
| 赤色戰線 (Red Faction) | 動作射擊 | 9月 | 未定 |
| 魔法亂世紀 (Art of Magic) | 角色扮演 | 10月 | 未定 |
| 希台克隆尼之惡夜追殺令 (From Dusk till Dawn) | 動作 | 10月 | 未定 |
| 風之翼 (Mega Race III) | 冒險 | 10月 | 未定 |
| 星艦迷航記：銀河霸權傳說 (Star Trek :Dominion wars) | 戰略 | 10月 | 未定 |

## 協和國際 TEL (02)2696-4866 FAX (02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 人偶情緣2 | 養成模擬 | 8月 | 890元 |
| 迷霧之島2 (Real Myst 3D) | 冒險 | 8月 | 未定 |
| 危機最前線2 | 動作策略 | 8月 | 1180元 |
| FREEDOM | 動作冒險 | 9月 | 890元 |
| 青蛙寶貝2 | 戀愛模擬 | 9月 | 未定 |

## 宇峻多媒體股份有限公司 TEL (02)2367-0168 FAX (02)2367-8969 http://www smec.com.tw/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 戰爭與和平 | 即時戰略 | 8月 | 780元 |
| 逐鹿中原 | 策略 | 8月 | 599元 |
| 亂打1 2 | 動作 | 9月 | 599元 |
| 光明騎士 | 角色扮演 | 9月 | 780元 |
| 神秘之旅 | 策略冒險 | 9月 | 780元 |
| 立體實感釣魚 | 休閒 | 9月 | 未定 |
| 倩女幽魂之鬼寺 | 恐怖冒險 | 10月 | 未定 |
| 亂世霸主 | 即時戰略 | 10月 | 未定 |

## 昱泉國際股份有限公司 TEL (02)2705-3777 FAX (02)2705-0222 http://www.interserv com.tw/game/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 抓鬼大師 | 策略 | 9月 | 未定 |
| 新神鵰俠侶完結篇 | 角色扮演 | 9月 | 未定 |
| 笑傲江湖2之五嶽劍派 | 角色扮演 | 12月 | 未定 |

## 聖教士股份有限公司
TEL (02)8780-9808 FAX (02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 愛的記憶PLUS+ | 戀愛養成 | 8月 | 469元 |
| 千年第2章 俠衆道 | 線上遊戲 | 8月 | 未定 |
| Oh！有鬼 | 角色扮演 | 8月 | 699元 |
| 召喚師之章 | 策略 | 9月 | [illegible] |
| 寶蓮燈 | 角色扮演 | 10月 | 未定 |
| 惡靈2 | 冒險 | 10月 | 499元 |

## 藍海豚科技
TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399 http://www.letsgame.com.tw/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 遊戲輕鬆打 2 | 益智 | 8月 | 299元 |
| 超級酒吧 | 策略經營 | 未定 | 未定 |

## 美商藝電
TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 勁爆美式足球2002(Madden NFL 2002) | 運動 | 8月 | 1090元 |
| 火爆冰上曲棍球2002 (NHL 2002) | 運動 | 8月 | 1090元 |
| 一級方程式賽車2001 (F1 2001) | 運動 | 9月 | 1090元 |
| 紅色警戒二資料片：尤里的復仇(C&C：Yuri's Revenge) | 即時戰略 | 9月 | [illegible] |

## 宇峻科技
TEL.(02)8226-9989 FAX：(02)8226-9918 http://www.uj.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 超時空英雄傳說一 | 策略 | 8月 | [illegible] |
| 大富翁世界之旅2 | 益智 | 10月 | 未定 |

## 第三波資訊
TEL.(02)8780-3636 FAX.(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 戰神 狂神天威中中文版 | 策略 | 8月 | 990元 |
| 櫻花大戰 (SAKURA WAR) | 角色扮演 | 8月 | 699元 |
| 魔鬼戰將2(Commandos 2) | 戰略 | 8月 | [illegible] |
| 英雄聖戰二 | 策略 | 8月 | 650元 |
| 工人物語4 | 即時策略 | 8月 | 990元 |
| 恐龍危機2 | 動作 | 8月 | 380元 |
| 太陽帝國 Solar | 即時策略 | 8月 | 880元 |
| 英雄誌系列合輯 | 角色扮演 | 8月 | 940元 |
| 文明帝國 權傾天下2(Call To Power 2) | 策略 | 8月 | 1080元 |
| 魚叉4 | 戰略 | 9月 | 未定 |

## 大宇資訊
TEL (02)8226-5677 FAX (02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 仙劍客棧 | 經營養成 | 8月 | 未定 |
| 三國英豪 | 格鬥角色扮演 | 8月 | 未定 |
| 銀河戰國列傳-X | 策略 | 8月 | 699元 |
| 蓋亞大地傳說 | 策略 | 8月 | 650元 |
| 天堂島 | 模擬 | 8月 | 860元 |
| 雙面撒旦 | 動作冒險 | 9月 | 未定 |
| 哥薩克征服與榮耀 | 即時戰略 | 9月 | 1060元 |
| 魔域幻界 | 策略 | 9月 | 未定 |

## 數位玩具和仲科技
TEL (02)2552-3870 FAX (02)2559-4355 http://www.digitoy.com.tw/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 烈日奇俠傳 日劫二 | 角色扮演 | 8月 | 未定 |
| 魔法大富翁 | 益智 | 11月 | 未定 |
| 聖誕任務2 | 動作冒險 | 11月 | 未定 |
| 圓月彎刀 | 角色扮演 | 12月 | 未定 |

## 魔力城
TEL：(02)8226-5836 FAX：(02)8226-5833 http://www.momcity.com

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 魔力城網路益智學園 | 線上益智遊戲 | 7月 | 99元 |
| Lunalux | 3D線上角色扮演 | 9月 | 未定 |

## 捷友資訊
TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw/

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 野蠻世紀 - 恐龍戰士 | 回合射擊 | 8月 | 199元 |
| 冒牌大英雄 | 角色益智 | 9月 | 599元 |
| X-COM (舊譯：X 戰警) | 射擊 | 10月 | 680元 |

## Gameone智傲集團有限公司
TEL (02)2389-2007 FAX (02)2389-1992 http www.gameone.com

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 三國群雄傳之臥龍與鳳雛 | 角色扮演 | 9月 | 599元 |
| 馬場 ONLINE | 線上益智 | 10月 | 未定 |
| 古龍群俠傳 | 線上角色扮演 | 12月 | 未定 |

## 新瑞獅多媒體股份有限公司
TEL (02) 23928806

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 另類大富翁 | 益智 | 10月 | 未定 |
| 霸王別姬 | 角色扮演 | 10月 | 未定 |
| 碰碰車 | 益智 | 10月 | 未定 |

## 英寶格股份有限公司
TEL (02) 2717-0777 FAX (02) 2545-6060 http://www.infogames.com

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 轟炸德意志(B17: AIR WAR OVER GERMANY) | 飛行射擊 | 8月 | 399元 |
| 珍珠港：艦隊防衛者 (PEARL HARBOR: DEFEND THE FLEET) | 射擊 | 8月 | 399元 |
| 3D小精靈2 (Mis.pacman) | 益智 | 9月 | [illegible] |
| 帝國企業 (Monopoly Tycoon) | 策略益智 | 9月 | 未定 |
| 神諭之子(DISCIPLES:DARK PROPHECY) | 回合策略 | 10月 | 未定 |
| 文明帝國3 (CIV III) | 即時策略 | 10月 | 未定 |

## 風雷時代
TEL 0800-606-080 http://www.windthunder.com

| 遊戲名稱 | [illegible] | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 水靈仙子 | 養成 | 8月 | 未定 |
| 霸王別姬 | 角色扮演 | 10月 | 未定 |
| 聖女之歌 | 角色扮演 | 12月 | 未定 |
| 反・三國志 | 角色扮演 | 12月 | 未定 |

## 詮積資訊
TEL (02) 25912712 http://www.changesoft.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 成吉思汗-大漠英雄傳 | 角色即時戰略 | 7月 | 599元 |

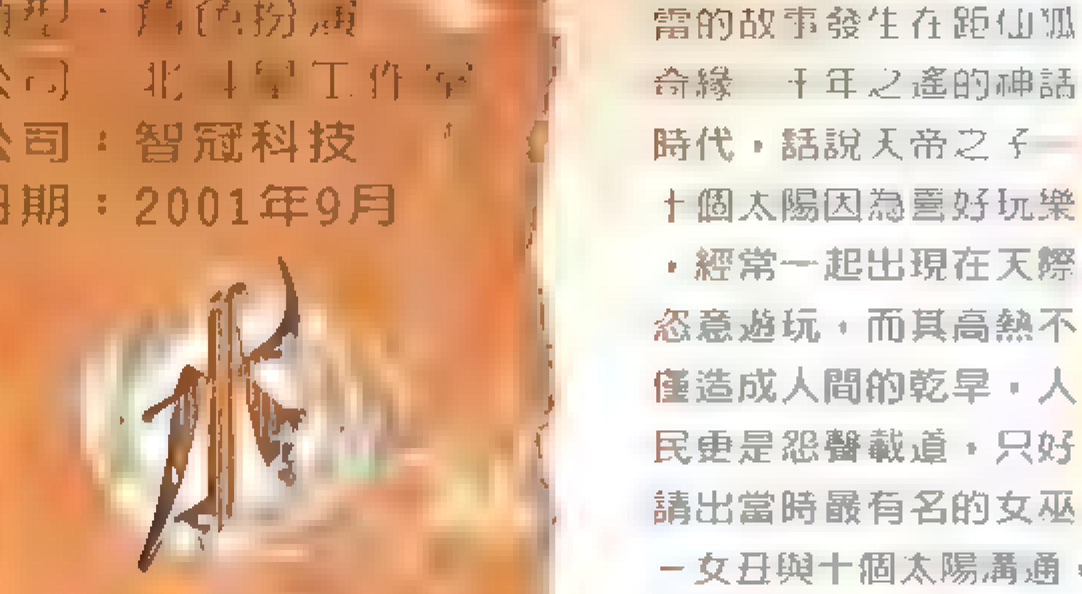
## 歡樂盒有限公司
TEL (02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail gamebox@tpts5.seed.net.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 舞葉 | 冒險 | 8月 | 未定 |
| 龍刻外傳 信念之道 | 戰略冒險 | 8月 | 未定 |
| 雙色交響曲 | 冒險養成 | 10月 | 未定 |

## 軟體巨舟
TEL:(02)2769-6600 FAX (02)2753-0896 http://www.softboat.com

| 遊戲名稱 | 類型 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|
| 大謀略家之Formosa | 策略 | 8月 | 888元 |

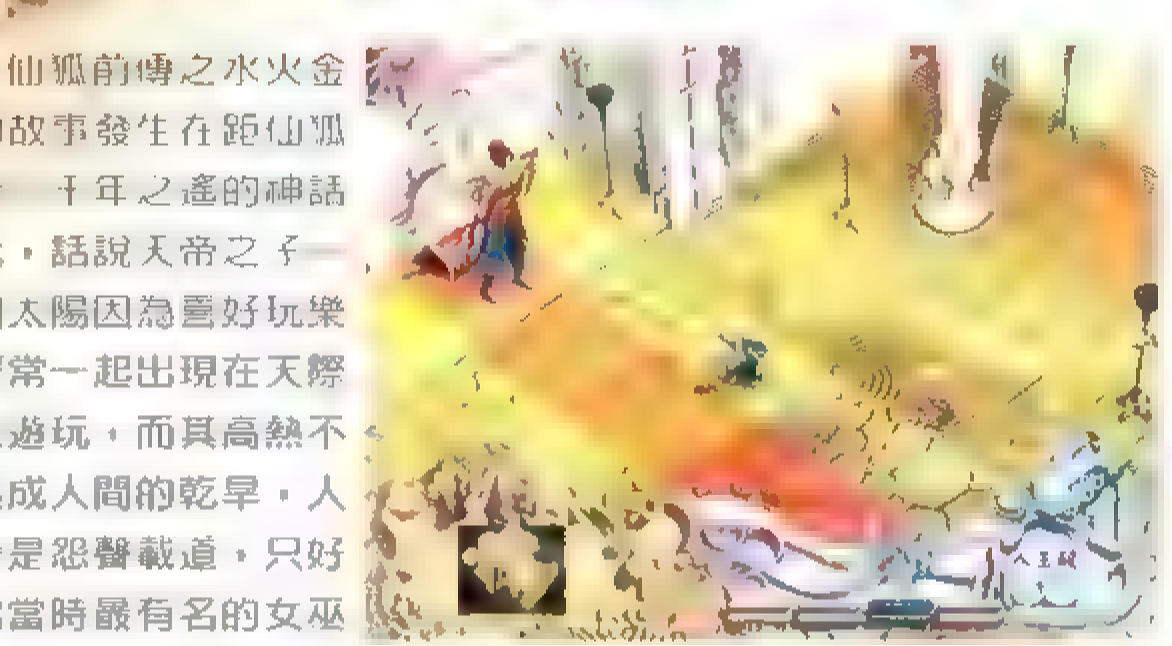
> 遊戲類型：角色扮演
> 設計公司：北斗星工作室
> 出版公司：智冠科技
> 推出日期：2001年9月






不知各位讀者是否還記得去年推出的神話RPG大作－仙狐奇緣？由於該遊戲中仍有許多未解的謎團，如大魔頭九尾妖狐蘇青華的出身來歷、水靈兒等可愛幻獸的來由等；如今北斗星工作室為了讓各位讀者釐清真相，將再度推出仙狐奇緣系列的另一款作品－「仙狐前傳之水火金雷」，不僅將有這些謎團的真相，而且還有一個更驚人的事實隱藏在這些故事的背後。

## 遠古神話的開端



仙狐前傳之水火金雷的故事發生在距仙狐奇緣一千年之遙的神話時代，話說天帝之子－十個太陽因為貪好玩樂，經常一起出現在天際恣意遊玩，而其高熱不僅造成人間的乾旱，人民更是怨聲載道，只好請出當時最有名的女巫－女丑與十個太陽溝通，希望其能為世間的凡人著想，未料太陽一怒之下竟將女丑曬死！



天帝知情後相當震怒，立刻派出神箭手后羿下凡，要他將太陽中的其中九個嚇回天庭，怎知后羿看到人民的苦難後又受到鼓動，便將九個太陽射死；天帝因此而大發雷霆，將后羿仙籍除去並貶下凡間。

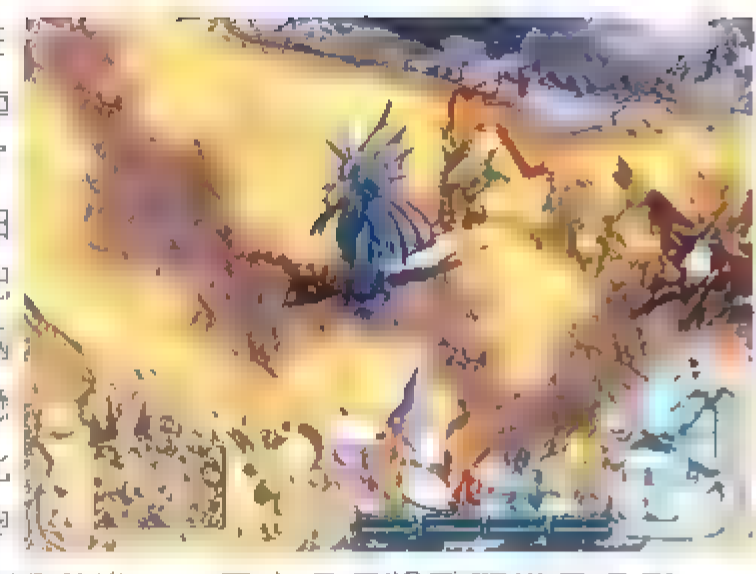
當后羿在凡間住了一段時

## 以幻獸為主角的前傳

由於仙狐奇緣推出後受到相當的好評，也有不少玩家回信提供各式各樣的意見，因此北斗星在預定製作仙狐奇緣二之前，原本想利用原有的架構再製作個小品般的前傳，以交待一些原先仙狐奇緣未能交待清楚的地方，沒想到利用最受歡迎的幻獸水靈兒為主角後，製作單位發現可著墨發揮之處甚多，使得原先的小品變成了不遜於前作的大型RPG，不僅故事劇情長度目前已達到原作的３／４，而且還劇情也以可愛的幻獸為主，偏向可愛逗趣的歡樂路線，使得遊戲劇情增加了不少趣味性；另外故事的敘述規模也擴大到遠古神界的傳說，並巧妙地融合科幻的思想，讓整體的故事更為撲朔迷離，劇情一再出乎意料之外。



間後，在一次邂逅中認識了河神河伯之妻河妃雒嬪，兩人便相戀起來，此事被后羿



之妻嫦娥知道後，一氣之下便將后羿從西王母處求來，可以令人長生不死的兩顆仙藥吞下並飛至月殿。當時嫦娥的飼寵便是水靈兒，水靈兒因思念主人，決心要找出見到主人的方法，便離開原居地去找尋嫦娥。後來水靈兒遇到女丑的亡魂，女丑告訴他許多有關后羿、嫦娥和雒嬪之間的事，並謂若要飛上月宮，應去找西王母，促使水靈兒一心前往西王母殿。

接下水靈兒於旅途中認識了機靈古怪的溫啖、頑皮的勝奇、愛睡覺的妙思，這四隻幻獸結伴旅行之後，還會遇到各式各樣的事件，如后羿與河伯的恩怨、水神與火神對決的遺蹟，甚至會碰到九尾狐的故鄉、上古邪神的魔氣感染等，這一切都有賴玩家來幫他們解決困難，度過難關囉！

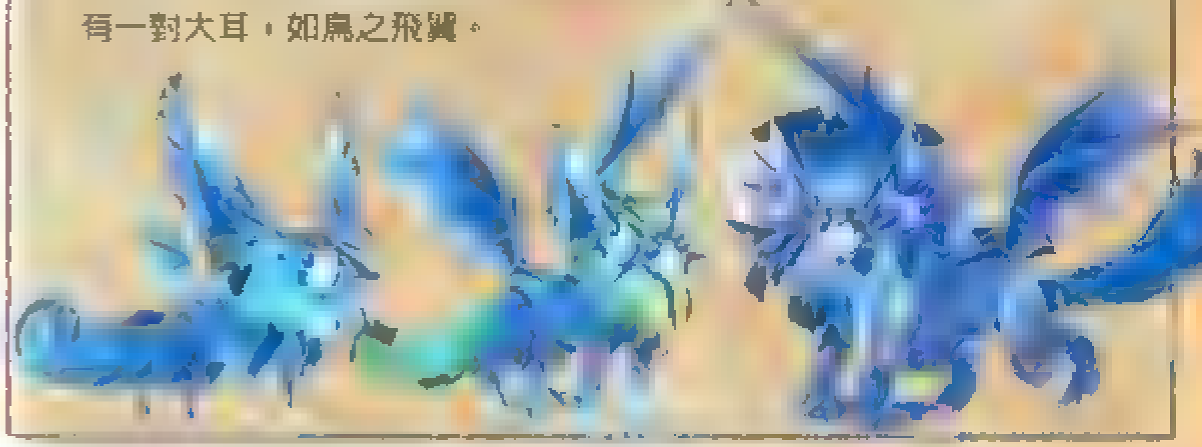
# 四個各具特色的幻獸主角




更值得注意的是，為了配合神話年代的背景，製作小組決定重新繪製各種圖形，不僅以前出場過的幻獸全都改頭換面，連草地等基本地形也因時代考量而重新繪製，不禁讓人佩服製作單位的魄力。本刊在多方交涉之下，特地現場採訪了製作單位，並得到許多寶貴的圖形畫面，以下就讓我們先睹為快吧！

## 水靈兒

為嫦娥養之寵物，於嫦娥奔月後被后羿趕出射日神宮，開始尋找通往月宮見嫦娥的方法。水靈兒為水屬幻獸，通體呈水藍色，長有一對大耳，如鳥之飛翼。



## 溫啖

喜愛旅行之幻獸，個性活潑、獨立，為火屬幻獸，除了腹部及下巴為白毛外，全身皆為紅短毛，頭上長有一對角及小耳朵，身上擁有奇特的黑色花紋，有一對鳥腳，尾部長有一顆火珠，一旦發怒則全身轉成火紅



## 妙思

臉部似熊，頭上長有三片金屬片，除了腹部及嘴巴周圍為白色外，全身為黃色短毛，因為常常以前肢支撐臉部，做出思考狀，所以得此名～其實這時是牠最想睡覺的時候。



## 勝奇

全身覆蓋長毛，僅腳與掌之毛稍短，擁有兩對耳朵其耳極尖，掌肉特厚，能以長尾纏樹與藤蔓盪蕩於林間，勝奇十分好動，除了睡覺之外，幾乎很難見到牠站著不動的樣子。因屬雷系，所以身上的長毛會聚電放電，加粗壯的筋骨，所以攻擊力十分強大。



# 交通工具

為了前往某些地方，有時幻獸們必須利用一些「交通工具」，它們可不是現代常見的車、馬、船哦！以下這兩款交通工具都是活生生的奇獸，因為某些特殊因素，它們會願意搭載某些所認可的人前往某些地方　在這裡我們將可以發現製作單位的巧思

## 天涯海角

其鼻端有似人頭之首，為天涯海角之首腦，亦是嚮導，會各種生物之語言，可跟任何生物對談，頭上有一似鰭之翼，與獸嘴上之翼相同乃操控方向用之，擁有兩支大牙與獸首兩頰六根角皆為其象徵，其頭頂擁有一隻大眼為觀看方向之眼，大眼上方有一夜明珠，於夜間可照明前方之景物　獸臉上有四隻眼睛，作用為飛行時觀看前方障礙物，其視角極廣　一對長耳可於飛行時聽座上之客說明方位，脖頸有一大鰭伊利■■，飛行時為收緊狀，座位上方皆有一雙眼睛，夜晚時會發光，可使座上之乘客觀看夜景，其座上四對角當乘客坐定後將乘客箍緊用之，擁有五對翅膀、三對腳，五個座位，座位背部皆有鰭，作為順風向用之，其身體為硬殼外包層皮，以防止碰撞摔傷之。

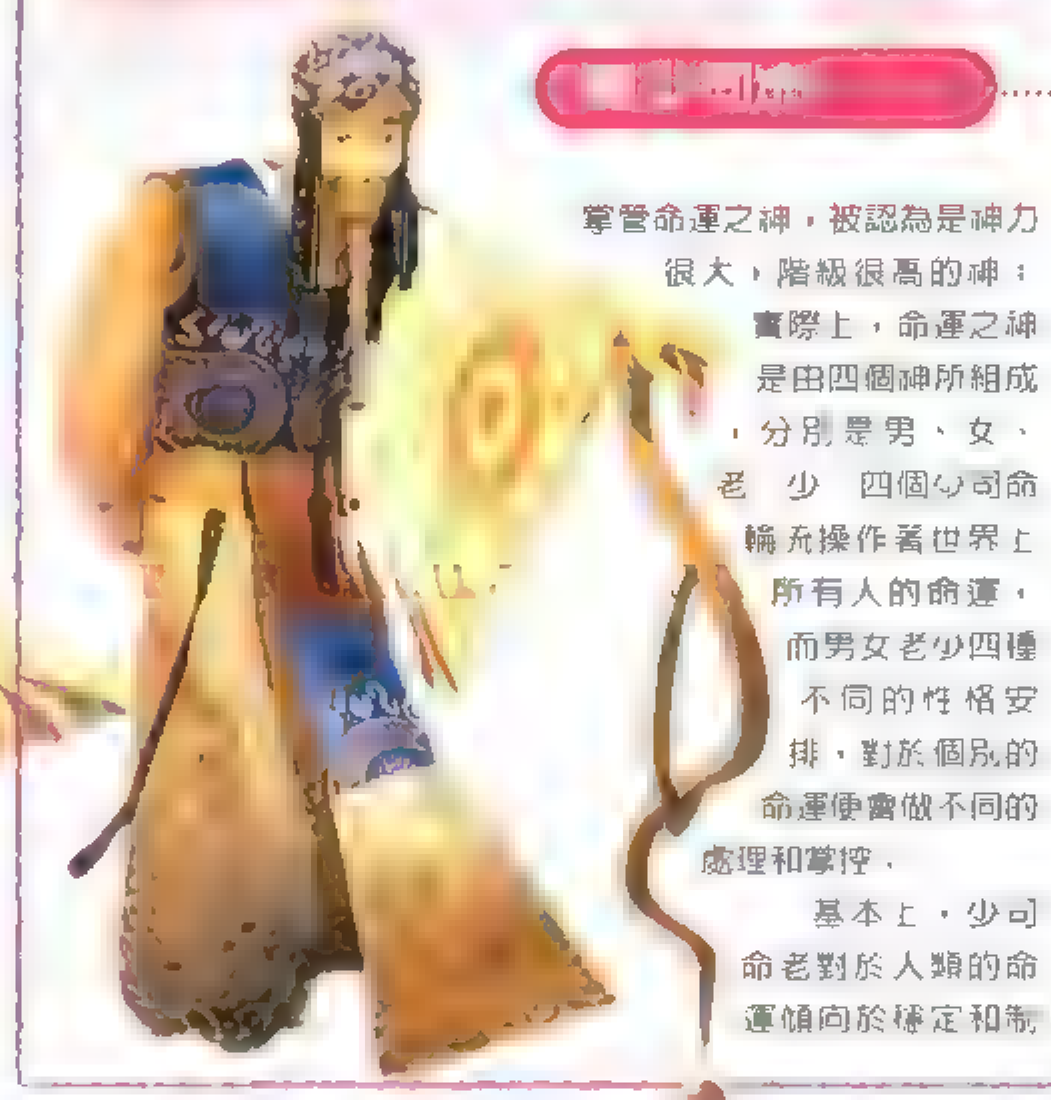
其個性極為頑皮，時常於飛行時偷聽座上乘客之對話，若興奮時會作三百六十度之大旋轉；常不依乘客要求線路而行，飛行速度時快時慢，常讓乘客傻眼　有時脾氣一來便會罵人，是一古怪奇獸。

## [illegible]

為某神之蓮花座，曾趁主人不在時轉化成人魚之模樣，偷溜下凡大亂人間；後來其神下凡將之制服，並交之洛神處罰。洛神罰其化為蓮花座，供不諳水性之人乘坐以彌補其前衍，因此蓮花座之花瓣擁有人魚之模樣。其人魚為掌控方向之用，其花座可乘五六人。

# 特殊人物

雖然遊戲中是以幻獸為主角，但是免不了也會有一些特殊的人物因應劇情而出場，以下將介紹　兩　個身份相當特殊的人物！



## [illegible]

掌管命運之神，被認為是神力很大，階級很高的神；實際上，命運之神是由四個神所組成，分別是男、女、老　少　四個少司命輪流操作著世界上所有人的命運，而男女老少四種不同的性格安排，對於個別的命運便會做不同的處理和掌控。

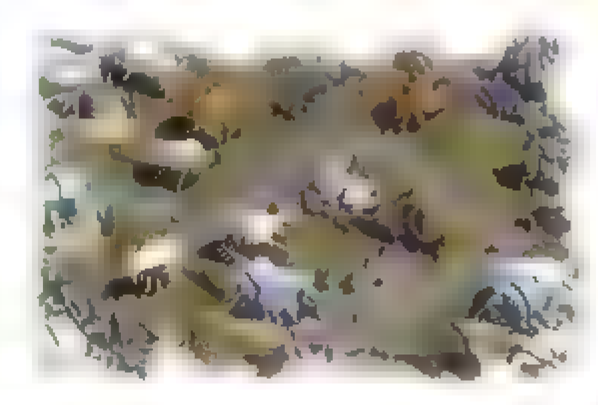
基本上，少司命老對於人類的命運傾向於穩定和制

# 遊戲場景

為了詳實考據當時的時代背景，遊戲背景的風格迥異於以往仙狐奇緣的中國古風，而是更為樸實的神話古代；不過這可不代表圖形會變得粗糙哦！在加入許多神話奇幻的要素之下，這些圖形可說是有另一番特殊的風貌

## 泳思之地

此地為屬水之地範圍，而地名有其來由：據說有名男子至河邊看見一女子在河中游泳，便心生喜歡之

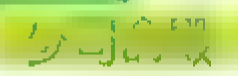


意，於是每日流連忘返於河邊；而女子也芳心暗許，某日特地游近男子後一笑而回，男子忘情地下河尾隨，怎知河川湍急，男子不慎溺水而斃，女子救之未及，傷心過度而病死床榻，其家屬遂其所願將之水葬。此事傳至全村，便想既其是已成魂縷，終是一憾，而將此地取名為泳思以悼念其深情　。

當年天庭有　群天女，其中一位名為月凈，因與凡人戀愛，並生下　子，因此觸犯天條　，由於天女們皆袒護月凈，因此遭到一起貶　下凡塵的命運　接著天帝罰她們以狐狸的　形態生存於凡間，而且擁有九條尾巴，　每條尾巴上皆有　個封印，每個封印為　五百日劫，只要經過九個　五百日劫，便可復原仙籍回天庭，而鳳菁華便是其中一位天女。當時鳳菁華已過了一個五百日劫……

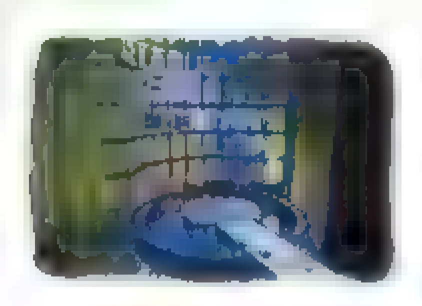
度化的操作，少司命少則是傾向即興與叛逆的操作；少司命女傾向浪漫和感情的操作，而少司命男則是傾向英雄主義和野心家思想的操作。

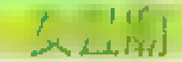
經由這樣的不定時輪替和加成，人的命運就產生了各式各樣的變化，也因此，命運的完全奮司只有在極少數的情況下才會發生……，然而這四位少司命極為神秘的身份由來，和他們操作人類命運的真正目的，將會在遊戲中隨著劇情逐漸解開……



## 少司命殿

此處為少司命司職之所在地，殿頂有文字環繞，乃少司命司職時之人類命運文獻；內為一命運轉輪，少司命在此司職時，會有許多光束，據說這些光束代表著每個人之命運，而少司命便是啓動、改變人們命運之推手。





## 女丑廟

女丑乃后羿下凡前被人民請出來之女巫，為的是求天以結束乾旱　因女丑知十個太陽乃天帝之子，便用傳心術與他們溝通，怎知其不僅不聽勸告，反而合力將她曬死，人們於乾旱過後憶起此事，便為女丑蓋了一座廟以祭之。

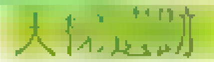




## 河妃神宮

河妃神宮乃河神河伯之妻洛神雒嬪之住所。人民因感謝洛神治水，使得人民戶戶皆有水可用，而建此宮以供奉之。





## 天梯遺跡

此處原本為人間與天庭之間唯一連結之路，名為天梯，人類原本可從此處與天庭取得連繫，但由於水神與火神相約於此較量，經過激戰，水神被火神擊敗而飛彈至天梯處，將天梯撞斷，還留下斷碎之天梯而逃離，從此天梯無法再與天庭連繫，只留此殘骨，故世稱此處為天梯遺跡。



# 武　器

幻獸也能用武器？雖然沒有雙手可以持用武器，但因幻獸大多具有相當強的念力，故可以如同常人使用雙手般隔空控制武器以傷敵

## 御鬼符弓



乃用一極邪之獸骨所製。因某神曾射殺某一邪獸，後見邪獸之骨特殊，便以天池之水淨化其邪性，而製成此弓，因此該弓有其神性，可將邪惡之敵射殺，無　倖免，乃　專制邪獸之弓。

## 古劍九麟



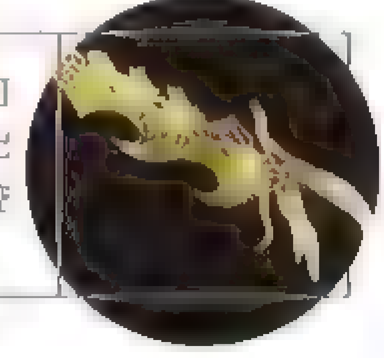
為天地形成之初天龍與惡獸爭戰所生之劍，因天龍殺死惡獸後也衰竭而終，此龍死後，通體發光，此劍便慢慢浮現，因有龍之鱗片於刀身，便取九為多之意，而稱為古劍九麟



## 漱水劍

本為河伯所有之劍，當年河伯因欲奪某村民之寶物，而使用此劍逼其就範，此時暗中庇護此村民之天神便以金屬包裹此劍之劍身，使其無法發揮威力　後來該神向天帝稟明此事，使河伯受到責罵而憤而回宮，於是此劍便留於凡人間。

## 氣燄刀



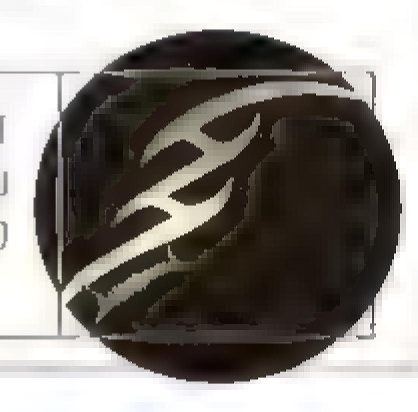
因吸收日月精華而擁有靈氣，其刀不斷修練，使得刀本身可噴出燄氣，其寶石亦成為其眼睛，若遇敵人可因其擁有者而顯出神威，但若擁有者無一定程度之能力，此刀便不受主人命令所控制，為一把具有靈性之刀



## 貫日劍

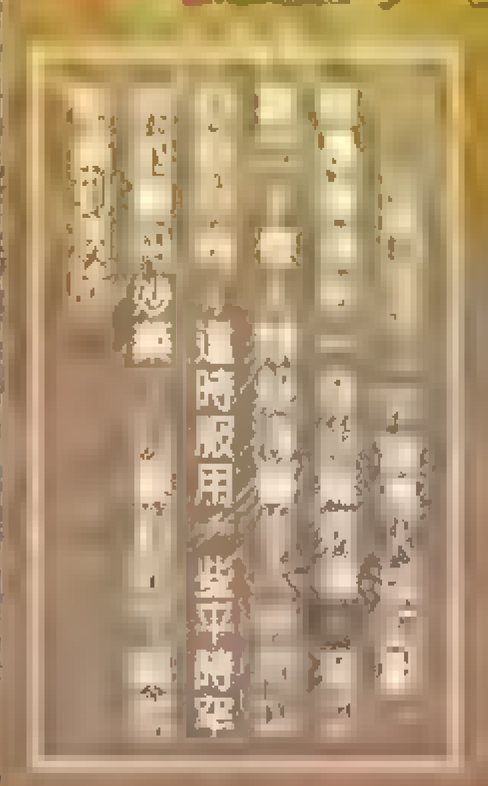
為一每日練劍老人所有，因其常於午時練劍，而受烈日之精華　一日老人不再於午時出現，眾人皆奇，於是來至老人住處，才發覺老人已圓寂，村民便將老人下葬，而其陪葬物便是此劍　若使用此劍便有日燄竄出，為一上等寶劍

## 巒雷刀



一日，山神因不滿雷神常常一高興便行雷於山峰，而雷神嫌山神小氣，便大打出手，由於雙方的神力不斷散落在打架之處，便融合化為此刀　兩神見出此刀於山中，便爭其刀為誰所有，於是打得更兇，直至天帝出言勸合方罷手　天帝便稱其刀為巒雷刀，刀名歸雷神，而放置處歸山神，而擁有者為　遇見此刀而能顯威力者

# 靈丹妙藥





## 茉花散



怪體產卵時所吐出的元氣之丹（此種怪體為龍頭）



# 盔甲

武器可以用念力操縱，但防具總要用身體穿吧？所以遊戲中將有各種讓幻獸們專用的特殊盔甲，而且這些防具大多具有特殊力量，可以給穿戴的幻獸更多一層的保障

為 工匠經典之作，其甲上有獸角及刀鋒，可攻可防，但因得罪某神而被該神收去，後該神因喜愛此甲便一直帶在身邊，直至離開凡間時才將此甲留於某地林間。此甲因該神長期攜於身邊而沾染神氣，若穿戴於身便有一股強大力量充滿全身，乃一神物





## 擬馬似翼甲

過去曾有一神獸極受某神寵愛，該神便製造一盔甲贈予此獸，而它仗著此甲之神力偷溜下凡胡鬧，此事被該神知道後，便將之帶回天庭並不准此獸再下凡，而此甲則贈予駐在凡間之神，但該神因其用不到，於是將之封於鹽水之地。此甲為極奇之寶甲，穿戴後可擁有神力，其形似馬又有多翼，便以擬馬似翼甲之稱

## 妝顏結珠甲

為一女性盔甲，由少司命女巫發奇想所製而成，其蓋面之紗代表年輕女性之羞怯情感，身上四條帶子尾端各繫有一個鈴鐺，為攻擊敵人之武器，可纏住對手之攻擊。穿上此甲便會全身發出金光，形成一防護罩，其攻擊法門為以柔克剛之法



為一鳳凰逝於屬金之地時與其地之金屬結合而形成之盔甲，由於此甲擁有天獸之能量，時常莫名消失於放置處，隔一段時間又於別地發現該甲，因此此甲難以捉摸，且該甲仍保有鳳尾，故稱為翎羽鳳甲





擁有火鳳凰之尾，其盔甲周邊之寶珠為此盔甲之結界，穿上後身邊便會出現結界，形成聖靈護身，任何怪獸皆無法近其身，乃一具有神力之盔甲

## 聖獸轉藏甲

為一聖龍之盔甲，聚雷電之功能及強，擁有強大殺傷力，若穿上便有如聖龍般，能不費吹灰之力使將對手擊敗，為一上乘盔甲







# 成吉思汗

## 大漠英雄傳

繼三國霸業之後，詮積又推出了另一款結合角色扮演及即時戰略的作品：成吉思汗－[illegible]遊戲的格局不再局限於中國，更向外擴展至整個歐亞大陸，讓喜好即時戰略的玩家可以實現一統世界的願望。

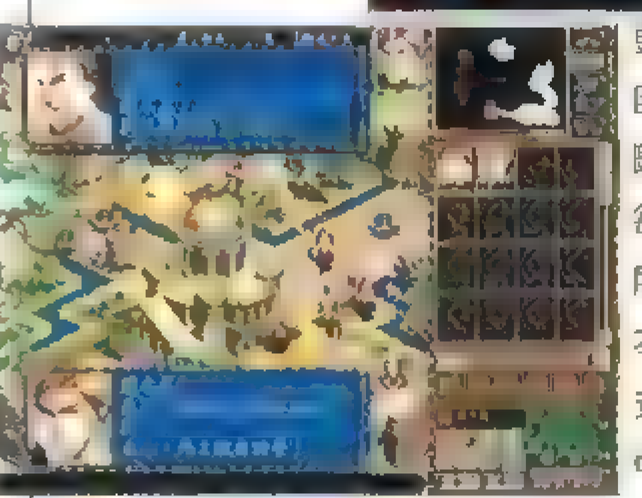
## 角色扮演成份濃厚的自傳模式



遊戲可分為兩種遊戲模式：自傳模式與統一模式。在自傳模式中，玩家將扮演成吉思汗，必須經歷三十個關卡的挑戰，從成吉思汗童年開始，歷經統一蒙古部落、征討宋、金，進而花剌子模，一直到他逝世為止，其中更有隱藏關卡以等待玩家的挑戰，讓玩家更能了解成吉思汗的一生。



在遊戲初期較偏重於角色扮演的成分，玩家們除了要不斷地提昇能力、屬性，收集更多的寶物、道具，並學習更高的武將技之外，更要培訓兵員，以擴充自己的實力。與一般戰略遊戲關卡不同的是，每個關卡中雖然會設定所謂的勝利條件，但基本上它仍構築在RPG的模式上；也就是說，玩家可以練功升級！尤其是一些重要武將會一直跟著鐵木真，所以有時即使已經達到勝利條件，也不妨再練功以提升各武將的能力，讓他們的武將技能更具威力，對以後的關卡將會更有幫助。



到了遊戲的中、後期，整體戰術的運用就變得十分地重要，不再只是一昧帶兵往前衝，而是必須擬定戰略及適當調動部隊，以擊敗更難纏的敵人。

遊戲類型：角色即時戰略 | 研發公司：詮植資訊 | 發行公司：智冠科技 | 發行日期：七月底

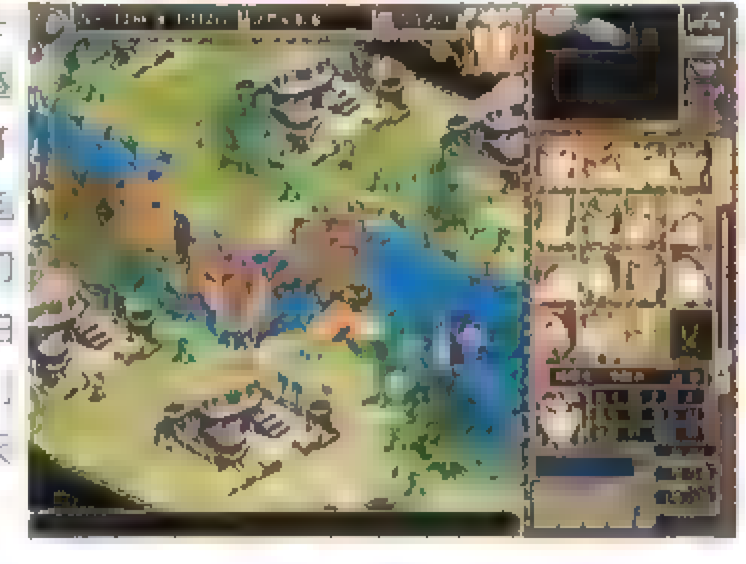
# 蒙古帝國的創立者－成吉思汗

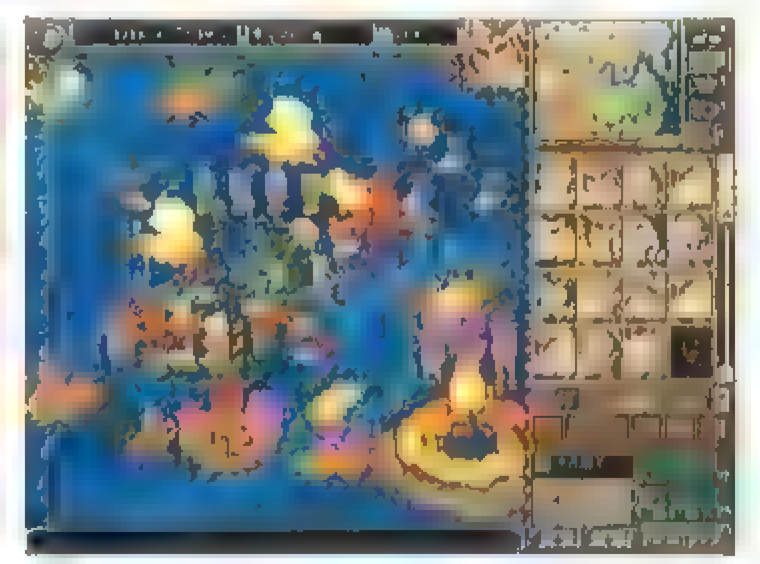
中世紀的歐亞大陸有許多種族及文化各異的國家，包括日本、高麗、蒙古、南宋、金朝、遼國、花剌子模……等，雖然各國征伐不斷，但大多仍能維持著均衡的局面；直到蒙古部落出現了一位天縱英才的人物－成吉思汗（成吉思汗為稱號，原名鐵木真），他不但揮軍南侵宋朝，更同時兵進西夏、金朝、遼國，甚至做了前無古人的遠征－攻打歐洲。



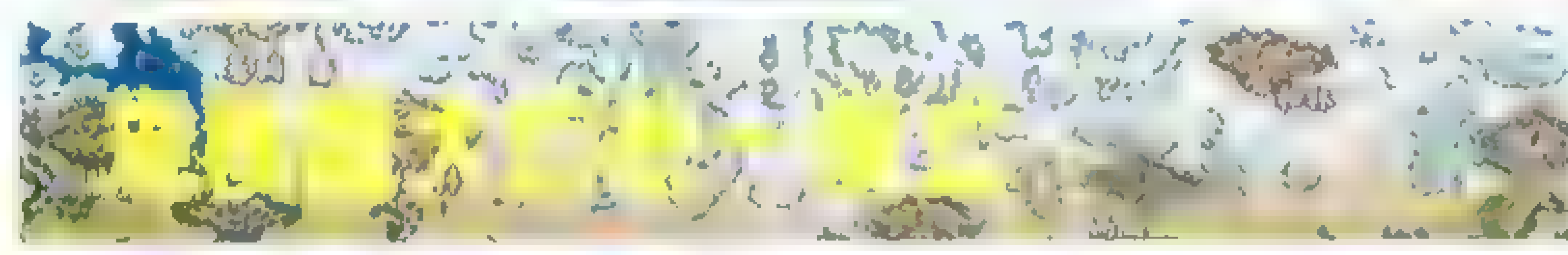
成吉思汗可說建立了空前龐大的歐亞大帝國，姑且不論其征伐四處的功過得失，單就軍容之壯盛、武功之強大、版圖之遼闊，已經是古代任何帝國無法比擬的了。當然如此龐大的帝國不是一朝一夕所能構成，蒙古大軍先後進行了三次西征，並同時揮軍攻打遼國、金朝、南宋甚至是俄羅斯，雖然蒙古四大汗國並非成吉思汗所親手建立，但卻是因為其所建立的基礎，才能有如此規模。

不過如此具有震古爍今的霸主，並不是一生下來的人生就如此通順的；玩家是否想要瞭解成吉思汗是如何在逆境中求生存，在不可能的情況下，統一了蒙古散落各地的部落，還有西征中亞及歐洲的緣由？在這部『成吉思汗－大漠英雄傳』中，玩家將可體會絕代帝王傲視天下的快感—



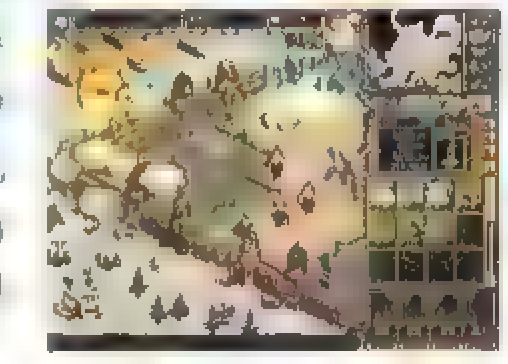


成吉思汗—

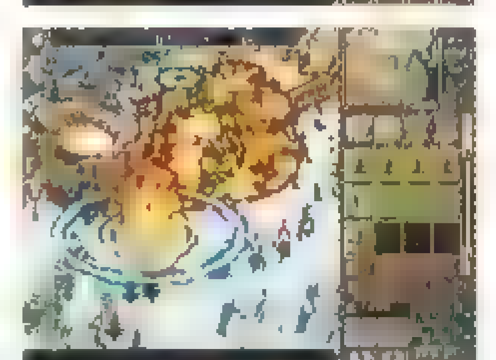




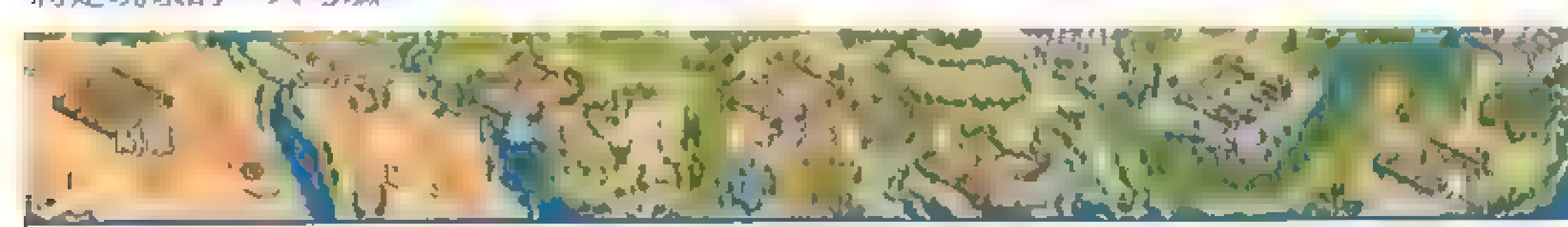
統一模式就如同一般的策略遊戲般，可分成二個時期，戰場從蒙古內部的紛爭，一直延伸到整個歐亞大陸，甚至未曾參戰的日本也破天荒地登場。成吉思汗與一般即時戰略遊戲有許多不同點，首先一般即時戰略遊戲時，玩家所選定的一方通常只有一座主城，有時為了探索資源所需，才會在資源所在地建立幾座據點，若該處的資源採掘殆盡，該據點便減低其戰略價值，不過成吉思汗的城堡設定則是依照古時的制度，玩家只要佔據該城，就能使用該城的資源、收錢糧及徵兵，只要該城處於被玩家佔領的狀態，永遠都可持續擁有收入，不用擔心城堡會被毀去（在遊戲中，城池防禦會因攻擊而下降甚至被敵方所佔，但卻不會損壞）！

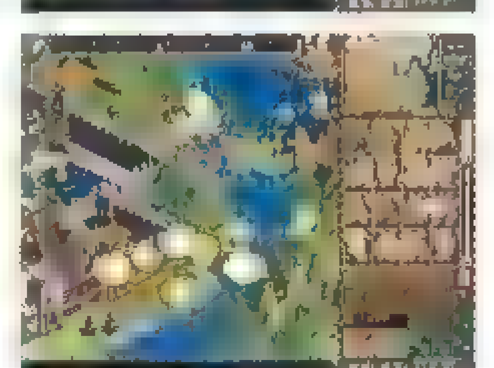


另外即時戰略強調的是科技的開發及升級，成吉思汗則注重武將的培養，本遊戲延續三國霸業的特色，武將每人有其獨自的武將技，此外還能帶兵作戰，即使帶兵數為零，仍能表現出武將一夫當關、萬夫莫敵的氣勢，給予敵人兵力有效的牽制及重創。每個武將都具有經驗值，當達到升級標準後，武將技威力及帶兵量也會增加。



玩家必須注意，由於遊戲版圖廣大，不像戰略遊戲必須打下一座城池後再往下一城進攻，所以在地圖裡的每座城，都可能成為敵人的目標，而城多代表士兵的徵集速度會較高，即使沒有足夠的武將，也可以用士兵以量取勝，所以如何佔據更多的城池來壯大勢力，將是玩家的一大考驗





# 代表力量的特殊部隊－武將

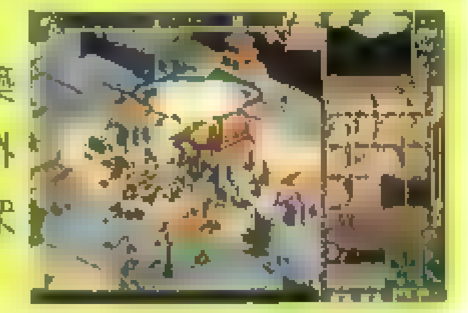
武將是遊戲中的部隊主力代表　除了成吉思汗麾下的猛將之外，許多中西的名將也會一齊登場，而且可事先編排其陣形及組隊，突然遇到敵人時才不會被人各個擊破　玩家也可以先選擇戰場指令，讓武將各自執行防禦、攻擊或堅守等任務，或是選擇撤退時機，像是輕傷　重傷或死鬥等，以決定武將要如何進行戰鬥　各國武將的戰場造型都經過精心繪製，升級後將更具氣勢



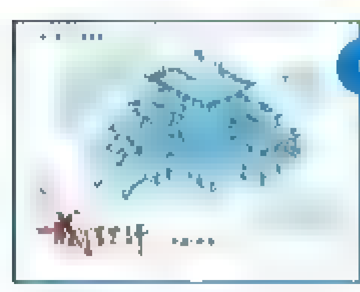

成吉思汗
札木合
成吉思汗的強悍對手

# 各具特色的建築

由於在成吉思汗中，玩家要征服的是古代的歐亞大陸，所以登場的國家非常多，而且將會在同一個戰場上亮相；為了充份表達東西文化的差異及古代戰役的氣勢，製作小組特地將東西方的建築物、寶物、兵種、武將都安排進遊戲裡。



建築物是戰場上最明顯的標的物，也是各勢力軍內政的戰略運用地點，不過東西方的建築差異頗大，為了能表達出來其特色，製作小組特地以文化圈劃分，除了中國的宮廷式建築之外，還有蒙古的蒙古包建築、分別代表東、西歐的拜占庭及神聖羅馬帝國的城堡式建築等，讓眾多文化在同一個戰場中爭奇奪勝



**中國**

擁有悠久歷史文化的一個國家，但在宋朝時，因重文輕武，兼之君主用人不明，造成外族入侵，首都也因此而南遷於臨安。蒙古興起之後，與西夏、金三國在北方激戰，這時南宋在消極防禦的戰略方針下，並沒有任何積極的行動，導致最後被蒙古併吞而改朝換代



**東歐**

建築以拜占庭為主要代表，拜占庭帝國(東羅馬帝國)在西元七世紀中期武功達到極盛，恢復了原先羅馬帝國大部分領土在十五世紀時，首都君士坦丁堡遭到信奉伊斯蘭教的土耳其人佔領，拜占庭帝國的勢力也正式瓦解。



**蒙古**

身處在惡劣環境下的蒙古部族，一向以游牧方式為生，方便拆卸的蒙古包為其主要代表建築物。由於經常遷徙及以畜牧、狩獵為生，因此蒙古騎兵的移動力十分快速。



**伊斯蘭**

伊斯蘭教就是現今的回教，其中重要和核心是信仰阿拉的獨一性、《可蘭經》是真主的啓示，以及阿拉使者穆罕默德先知的地位。在西元十二世紀時，因聖地－耶路撒冷的歸屬權問題，與基督教展開了長期的宗教戰爭



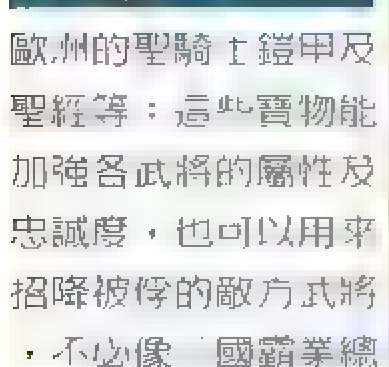
**西歐**

以神聖羅馬帝國為主要代表。西元四世紀末時，日耳曼民族大舉湧入歐州，造成西羅馬帝國的瓦解，西歐陷入了好幾世紀的黑暗時代。之後在查理曼帝國及神聖羅馬帝國的管理下，西歐漸漸地復甦，並發展出中古歐州獨特的'"封建制度"。

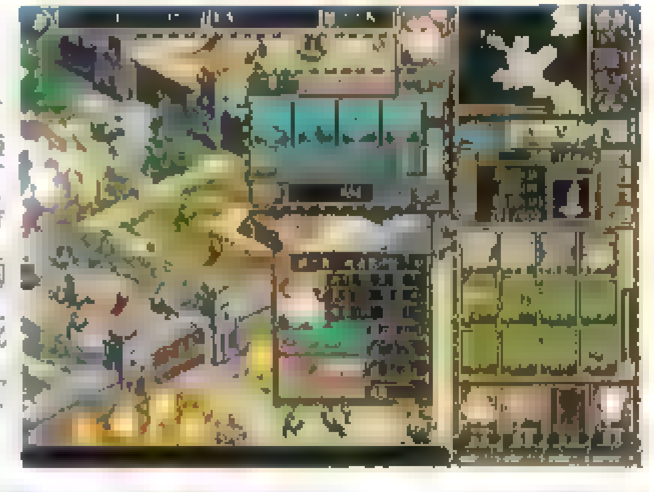
# 可增加能力的絕世寶物



本遊戲中更突破前作三國霸業的設計，武將可以攜帶寶物來增加能力。這些寶物來自世界各地，如日本的妖刀村正、不知火、中國的孫子兵法、倚天劍，中亞的可蘭經、阿拉伯彎刀，還有歐洲的聖騎士鎧甲及聖經等；這些寶物能加強各武將的屬性及忠誠度，也可以用來招降被俘的敵方武將，不必像 國霸業總是得等 段時間才能歸己所用。



不過這邊要注意，武將身上所能攜帶的物品有其限制，且一旦該武將呈瀕死狀態，那麼其身上的寶物便會掉落 地任人撿拾，所以要如何根據愛將的各項屬性值，給予適當的寶物以強化或補足其能力，玩家得多用點心思。



除了 般武將所用的各種道具之外，也有所謂的『鎮城之寶』。從其名稱看來，玩家不難猜出這些東西是放在城鎮裡的，其功用是提升該城某些軍內政的效率及品質，例如步兵神像可以增加所生產步兵的素質，金算盤當然就是收錢的速度啦！雖然鎮城之寶"粉好用"，但每座城只能放 項鎮城之寶，而且一開始是隱藏在各處的，除了靠武力搶奪他國之外，其餘寶物必需依靠探索取得。

這些寶物通常都有隱藏在某些特殊地方，並且有敵人或怪物看守，玩家得打敗守護的木乃伊、骷髏兵、灰狼等 才能順利得到．所以記得要多帶點兵搜尋未探索地區，可別讓人捷足先登！

# 能力差異頗大的特殊兵種



除了武將、寶物、建築之外，能代表各地文化的還有兵種　為了讓戰略運用更富變化，製作小組特地讓許多古代兵種重現戰場，除了一般常見的弓兵、騎兵、步兵、槍兵、投石車之外，像日本的武士、中國的連弩兵、中亞的戰象兵、駱駝兵、西歐的十字軍，還有東歐的拜占庭聖騎兵等，此外還有強炮車、火砲兵、突騎兵、火焰兵等，一共有數十類兵種齊聚同一戰場　以下將為各位介紹較特殊的兵種．

### 突騎兵



### 連弩兵



### 十字軍



### 武士



### 駱駝兵



### 聖騎兵



### 戰象兵



### 火炮兵

# 英雄好漢網上相爭



除了單機模式，製作小組也設計了區域網路連線及提供伺服器的功能，讓玩家能以網際網路連線對戰，屆時各地好手將可從各地一同參戰，以充分體會「百將殺出烽火路、萬千軍馬破城來」的浩瀚場面！



# 魔獸爭霸III 亂世王朝

作者 [illegible]

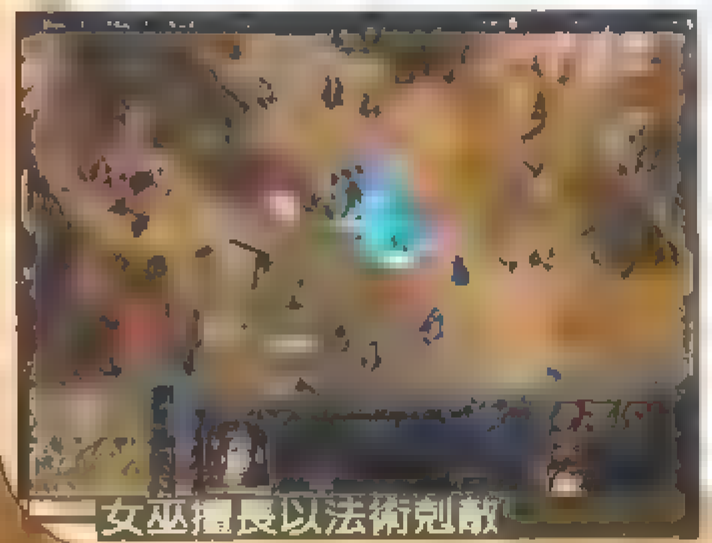
Blizzard Entertainment [illegible]目遊戲設計經過多次修改的最新[illegible]《[illegible]亂世王朝》(Warcraft III: R[illegible])它是《魔獸爭霸》系列最新的遊戲[illegible]讓玩家沉浸在魔獸的世界裡，和[illegible]單位、英雄角色、以及怪物[illegible]

刀客揮舞大刀，直攻敵軍大本營

## 遊戲提供四支種族

據了解，在《魔獸爭霸III》裡將有四支種族，牠們分別是獸人、人類、不死怪物和夜精靈。在魔獸的世界中，人類占據了帝國，科技與魔法法術，由於這個特點，人類的王國[illegible]，並為保衛自己而戰。獸人是[illegible]的種族，原本生長於如地獄般的Draenor，牠們經由了二度空間的闇道「黑暗之門」來到Azeroth王國，而被迫和人類衝突作戰。夜精靈是魔獸世界裡最早甦醒的種族，也是第一支研習法術的種族，牠們恃無忌憚地使用法術，招惹火焰軍團(Burning Legion)來到世界，導致雙方產生一連串的混戰。此後，夜精靈拒絕使用法術，並與世隔絕，躲藏在牠們的聖山Hyjal數千年；不死怪物的部隊稱為Scourge(災難之意)，它是由數千位死屍、惡靈(disembodied spirits)、枉死鬼和超越空間的邪惡靈體組成。Scourge是由火焰軍團所創立，其唯一的目的是要災難蔓延世界。

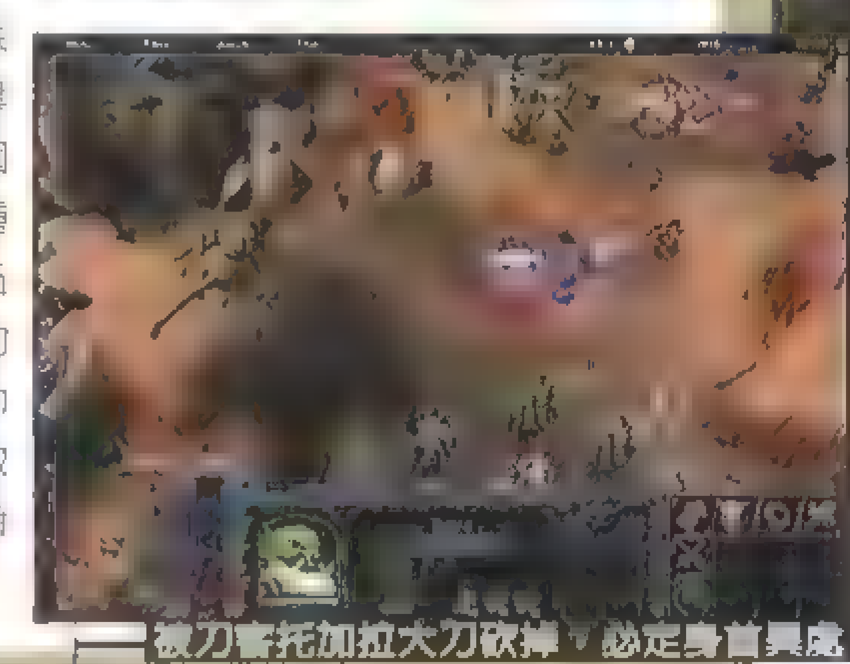

部隊在戰場廝殺，血流成河


女巫擅長以法術剋敵

# 各種族有四位英雄

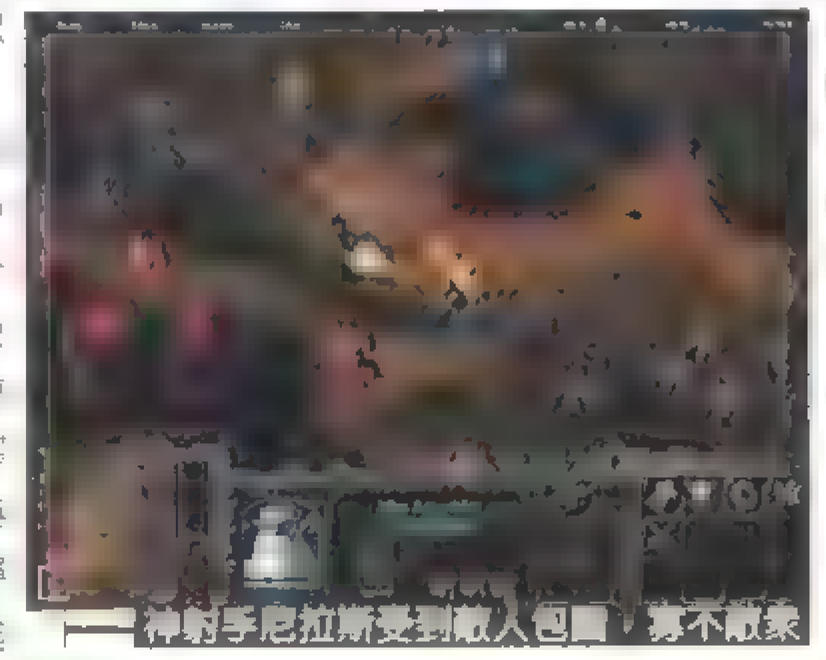

千里眼Kazil Darkeye是獸人的英雄之一

每支種族擁有四位英雄，例如，人類的英雄包括擁有神射手(archmage)、聖武士、山大王(mountain king)、和 [illegible]，獸人的英雄是刀客(blade master)、千里眼(far seer)、[illegible]、和 [illegible](tauren chieftain)；而不死怪的英雄包括屍女(lich)、[illegible](abomination)、[illegible] dread lord 和死神騎士(death knight)。夜精靈的英雄則包括森林守護者(keeper of the grove)、[illegible]、女祭司(priestess of the moon)和 [illegible]。據了解，惡魔(Demons)原是種族之一，但設計師已將牠設定為遊戲裡的非玩家角色之一。和《魔獸爭霸二》相同，每一支「種族」實際上是由許多小種族組成。例如，人類是由人類、精靈(Elf)和矮人(Dwarf)等單位組成。每一支種族本能完全不同，需用各種戰略操控牠們。玩家不管是在單人或多人遊戲中，都可扮演其中一支種族。在種族聯盟方面，據了解，設計師正在多人模式裡設計組隊共玩的方式，不同種族在戰鬥中將具有互補性，因此，由兩支種族組成的隊伍將具有獨特的能力，該能力是原各自為政的種族原先所沒有的。


被刀客托加拉大刀砍掉，必定身首異處

# 英雄具有升級能力

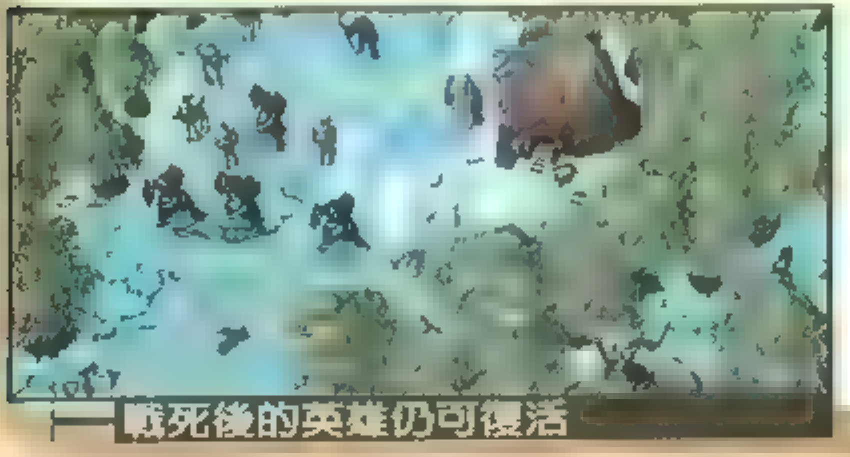
在《魔獸爭霸三》裡，英雄是相當特別的單位。牠們有能力升級，能搜集物品並利用物品清單來裝備或使用，也可以協助周圍的單位。Blizzard暫訂英雄的等級最高為十級。每位英雄各有自己的屬性，分別是力量、敏捷度、及智能。每一種屬性都會影響到英雄的戰鬥、移動及施法能力。隨著英雄因經驗值而升級，屬性會不斷地增加，英雄也隨之愈來愈強大。至於屬性值的分配是依英雄的「型態」(如[illegible]、聖戰士等)決定，同時屬性會隨著等級而自動增加，因此，玩家不用手動調整。當等級愈高，屬性之間的差異就越大，例如施法的英雄會獲得更高的智能值，戰鬥的英雄則會獲得更多的力量值。當英雄死亡時，玩家可以再花錢在[illegible]購買，但假如玩家失去所有的建築物，那麼遊戲就GAME OVER了!!


神射手尼拉斯受到敵人包圍，寡不敵眾



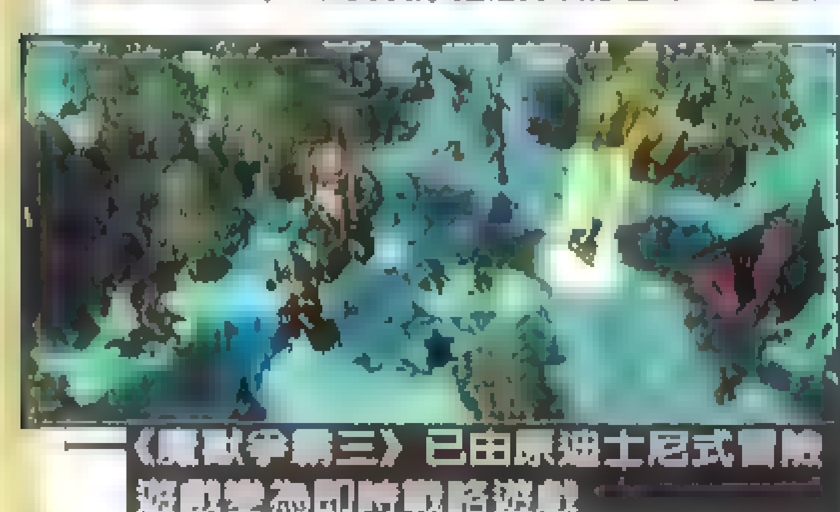
# 英雄復活戰力不減

英雄是可以復活的，英雄復活後仍保留原有的等級和法力，其復活的成本是依據這此英雄要花多少黃金，以及英雄復活時的等級決定。例如，讓一位等級一的聖戰士復活，會比訓練一位等級一的聖戰士來得便宜，但讓一位等級十的聖戰士復活，將比復活等級二的聖戰士花更多的錢。另外，遊戲裡面將會出現一些女性英雄，例如，在人類中，[illegible]是女性。另外，在遊戲中不只玩家擁有英雄，事實上，在非玩家角色中也有一些英雄單位。至於英雄的清單中可以放置四種物品，清單裡的物品不能影響單位的技能，但玩家可以使用按鍵來調配物品的使用。

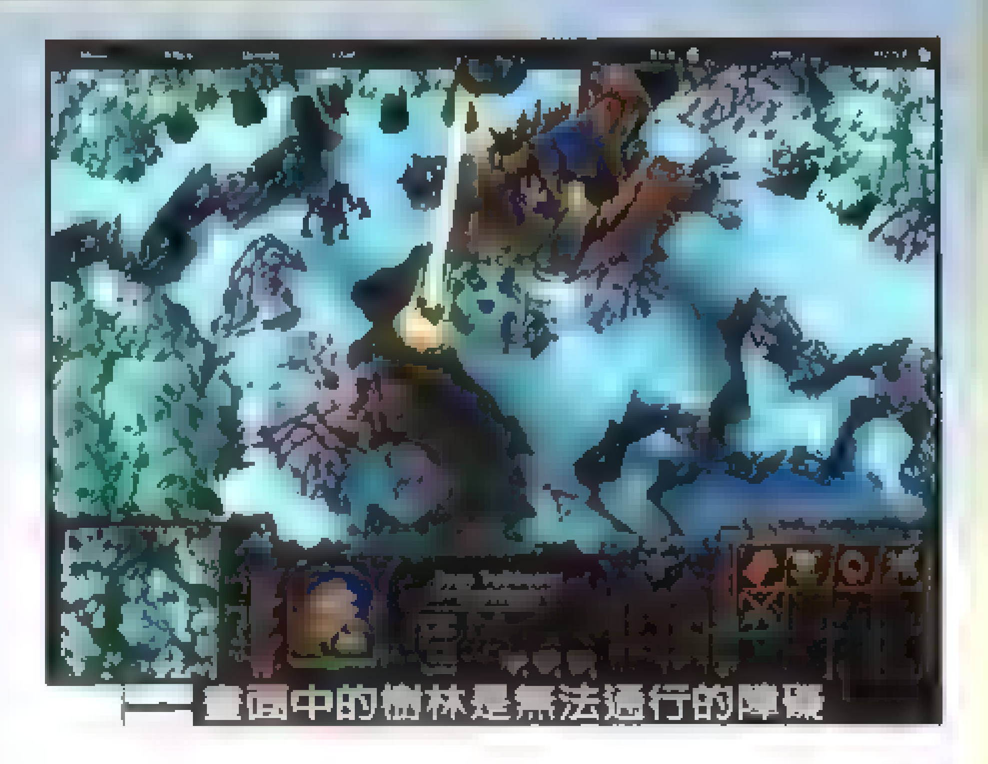

戰死後的英雄仍可復活

# 搶奪黃金和魔法石

《魔獸爭霸三》提供兩種可搜集的資源－黃金和魔法石。黃金是用來蓋建築物、訓練單位和為英雄採購物品的主要資源。玩家也可使用它來召募單位、購買升級單位及特殊物品。和《魔獸爭霸二》裡的金礦一樣，遊戲裡的黃金數量是有限的。至於魔法石是用來購買新英雄、研發升級單位和施法的[illegible]，也因為如此，它成為遊戲裡各方覬覦的資[illegible]。魔法石的取得不像黃金那麼容易，因為它必[illegible]殺掉在地圖上的四處亂晃的蠕獸(creep)[illegible]市集購買。蠕獸是懷有敵意的中立生[illegible]得到的魔法石絕大多數必須從蠕獸身上[illegible]一隻蠕獸後，牠將掉落數顆到數十[illegible]體上買一位英雄需要[illegible]百顆魔法石，[illegible]越高，需要的魔法石就越多。至於市場除了可提供魔法石外，玩家也可以從那兒購買到魔法物品。



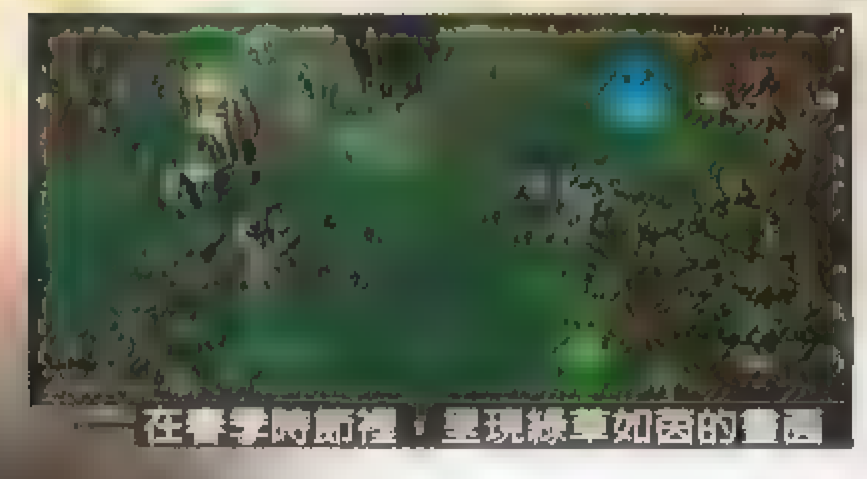
《魔獸爭霸三》已由原迪士尼式冒險遊戲變為即時戰略遊戲



畫面中的樹林是無法通行的障礙

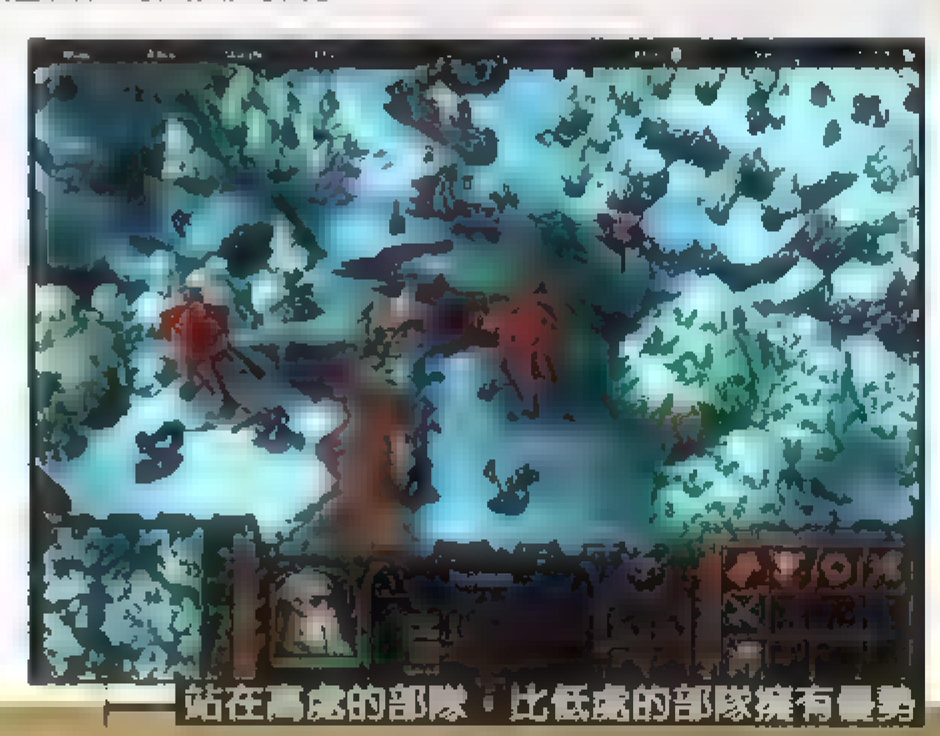
在遊戲一開始時，玩家擁有的魔法石只夠買一位英雄，如果您想擁有更多的英雄，就得靠上述方法取得。當玩家殺掉蠕獸時，您的英雄不僅能獲得經驗值和獲得魔法石，更重要的是，蠕獸無法重生，誰取得這種有限資源越多，就愈有利。但魔法石在《魔獸爭霸三》裡的需求性仍無法和《星海爭霸》裡的天然氣相提並論，事實上，當您以足夠的魔法石換取升級單位和數位英雄之後，您便不需要更多的魔法石，因為購買任何正規部隊和讓英雄復活需要的是黃金而非魔法石。另外，樹木不是玩家必須搜集的物資。

# 日夜變化影響戰力



在春季時節裡，呈現綠草如茵的畫面

遊戲裡的魔法物品包括可增加速度、保護力、及重生力的戒指，可增加速度的靴子、可增加經驗值的書卷、藥水和可轉換日夜時序的石頭等。日石可將黑夜變為白天，而夜石可將白天變為黑暗。時序變化對某些種族而言相當重要，因為，日夜的變化也會影響戰役，例如，夜精靈在夜間可隱形，不死怪在夜間可以重生。某些法術的威力甚至由日夜來決定。遊戲的地圖上有各種不同的地形，包括草原、懸岩、湖泊、和森林等。地形環境會因季節而呈現變化，例如，草原在秋季時，顏色明顯變成褐色，樹林的顏色會變成橘、黃、紅相間的顏色。在冬季時，山丘和樹木會覆蓋著厚厚的白雪。雖然遊戲會呈現氣候效果，但設計師還未考慮讓它成為戰局的影響條件之一；反觀地勢則會影響勝敗，例如處在地勢高的單位，就比位於低位的單位擁有優勢。在單位編隊上，當玩家圈選一群單位後，它們會自動編隊和一起行動，這點有些像《世紀帝國》。至於藥水的效果則包括治療、隱身、法力及速度；另外，遊戲裡的法術有分攻擊和保護性，某些攻擊性法術在施展後，其威力還會破壞地形環境。



站在高處的部隊，比低處的部隊擁有優勢

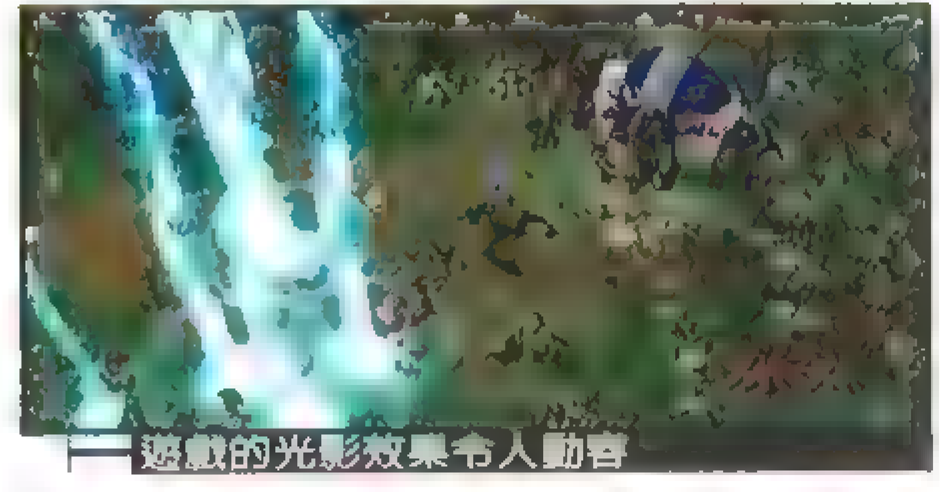
## 遊戲沒有水上部隊

在單位方面，玩家將可以見到曾在《魔獸爭霸》系列中出現過的單位。和《星海爭霸》一樣，玩家可以讓單位升級其武器與護甲，但牠們無法像英雄一樣可以保留物品在清單內。另外，在單人戰役裡有救援單位，部份的多人共玩地圖也會有救援單位出現。玩家也可以從某些中立的建築物，購買到中立的傭兵單位。所有的單位都具備「自我捕捉」模式，會自動攻擊範圍內的敵軍，因此，玩家將無法引誘敵軍離開崗位太遠，牠們在追逐一段距離後，便會自動回到其起點。雖然遊戲裡並沒有水上部隊，但地圖中會出現淺水地形，地面部隊可涉水而過；至於深水地形，除了飛行單位以外，所有的單位都無法通過。每一支種族都有兩種以上的飛行單位，例如人類有一種飛行單位叫做矮人迴旋機(Dwarf Gyrocopter)；此外，玩家也可以僱用中立的妖精齊柏林(Goblin Zepplin)充任運輸部隊。大部份的飛行部隊可在有效攻擊範圍內，自空中攻擊地面部隊。但飛行單位並非暢通無阻，遊戲也會出現阻礙單位的地形。另外，由於樹木在遊戲裡不完全轉化為生產的資源，而是妨礙單位前進的障礙，因此玩家必須派奴工(peon)砍掉它，值得一提的是，奴工砍樹的動畫做的相當逼真，樹木會隨著奴工斧頭揮下而搖動。

風蛇(Wind Serpent)也是遊戲裡的飛行部隊之一

## 允許玩家建造城鎮

和《星海爭霸》或《魔獸爭霸》一樣，玩家在遊戲中能建造城鎮，但《魔獸爭霸三》較不強調城鎮的建造，所以大部份的種族能建造的建築物遠比《星海爭霸》來得少。玩家能夠升級城鎮裡的建築物，以產生更多先進的單位。每一支種族的建築物都具備不同的防禦能力，包括牆和塔等。在《魔獸爭霸三》裡的建築物的類型有兩種。除了前述由您建造和控制的建築物外，第二種建築物是荒原建築物(wilderness building)，它們預先存在遊戲地圖上，所有的玩家可透過英雄和它互動。在畫面呈現上，遊戲允許玩家將畫面拉進一點，但不允拉遠一點。和《星海爭霸》一樣，玩家能夠自由自在地捲動畫面，但地圖上仍有戰爭迷霧的存在，也有各種不同的遊戲地形。另外，設計師計劃在遊戲裡加入觀察者模式(Observation Mode)，同時正嘗試著讓遊戲支援記錄與重玩(recording and playing back)功能。



遊戲的光影效果令人動容

## 多人連線模式方面

最後，遊戲在3D呈現上支援Direct3D和OpenGl，但不支援Glide。雖然設計師仍在改進軟體呈像的效能，但未來上市時，很有可能需要3D加速卡才不會有拖泥帶水的感覺。《魔獸爭霸三》支援TCP/IP協定，允許數據機使用者直接透過其ISP連線。由於遊戲裡的單位數量及玩家人數制限使然，《魔獸爭霸三》不並採用像《暗黑破壞神二》的客/主伺服架構，只採用peer-to-peer模式。目前已知的多人共玩模式包括擄旗、山丘之王(King of the Hill)、Greed等模式。

# EMPIRE EARTH 世紀爭霸

華彩目前宣佈未來將引進一款新的即時策略遊戲—《世紀爭霸》（Empire Earth），這是由頗為暢銷的策略遊戲—《世紀帝國》的主要設計者「芮克・古德曼」（Rick Goodman），所創立的新工作室—「不鏽鋼遊戲工作室」(Stainless Steel Studio)來開發的第一款遊戲，在一九九八年，「芮克・古德曼」將經典的《文明帝國》(Civilization)遊戲精神融入即時戰略的架構之中，創造出令市場震撼，玩者難忘的《世紀帝國》一代。他昔日曾是「總體工作室」(Ensemble Studio)的主設計師，今日則為了更具野心的夢想而創建了「不鏽鋼遊戲工作室」，而這個讓古德曼勇敢捨棄過往成就的夢想就是這款《世紀爭霸》(Empire Earth)。

## 再經歷[illegible]歷史時代


原始人狩獵動物以求生存

在《世紀爭霸》之中，玩家會經歷過人類歷史的12個不同時代，包含：舊石器時代（Paleolithic）、石器（Stone）、銅器（Copper）、青銅器（Bronze）、黑暗時代（Dark）、中世紀（Middle）、文藝復興（Renaissance）、帝國主義（Imperial）、工業（Industrial）、原子（Atomic）、資訊（Informat-ion）、奈米科技時代（Nano Tech Ages）。玩家必須去平衡在每個時期中的經濟與軍事的發展，無論是經濟還是軍事方面，遊戲製作小組都設計了很多挑戰給玩家。在經濟方面：地圖是很龐大的，且有很多資源和動物在其中，也有很多工藝科技等待玩家去開發；在軍事方面：有150的單位等待玩家去生產，也有上千種武器可以升級。一旦戰場出現具備毀滅性威力的核彈或巨大機器人時，戰場該如何繼續保持平衡與有趣，就是「古德曼」遊戲設計生涯上的最大挑戰。

在《世紀爭霸》中，有12種不同的文明可供選擇，包含：希臘（Gree-ks）、法國（French）、德國（Germans）、西班牙（Spanish）等，每一種文明由100種不同的屬性所區分開來，不同的屬性對應于遊戲就有不同的表現。


中世紀的戰士排列好陣型

## 長達五十萬年的全面戰爭

對於「古德曼」來說，做出一部即時戰略的斷代史是不夠的，長達五十萬年的全面開戰才能表現出他所期盼的格局與胸襟。就像是令人難忘的《文明帝國》系列一般，光是短短數百年的戰爭絕對不能表現出人類歷史的演化深度，數十萬年的文明建構與霸權爭奪才是玩者夢幻的極致。在遊戲中所設定的五十餘萬年裡，玩者們可以玩到精心設計的各種歷史劇情戰役，包括英法戰爭、德國的歐陸閃電戰等等。而您所耳熟能詳的歷史人物也不會在這些歷史戰爭中缺席，例如查理曼大帝、凱撒大帝、威靈頓、希特勒、甚至還有愛因斯坦、牛頓等科學家一類的角色，他們將會以代價昂貴之英雄人物的身份登場。這些英雄人物不單單只是出場說故事而已，還有其戰場上的實際效益，



例如增加部隊的行軍速度或遠程武器的準確度（就和許多傳統的回合制策略遊戲的英雄一般）；舉例來說：伊莉莎白這位將英國帶向富強的處子女王(Virgin Queen)便會為玩家的商隊帶來經濟上的額外利益；而亞歷山大這個史上著名的征服者則可以帶來護甲等級上的加權；在帝國主義時代擁有拿破崙，將會使你的軍隊能力大幅提昇；在工業時代擁有邱吉爾，可以增加大後方的生產能力。更值得一提的是，近未來的超科技戰鬥在遊戲優秀的成像引擎表現之下，更是會讓人有大開眼界、目不暇給的感受，不論是士兵的手提雷射武器，或是巨大機器人兵器的肉搏戰



場，都具有《世紀帝國》所未能企及的震撼力。

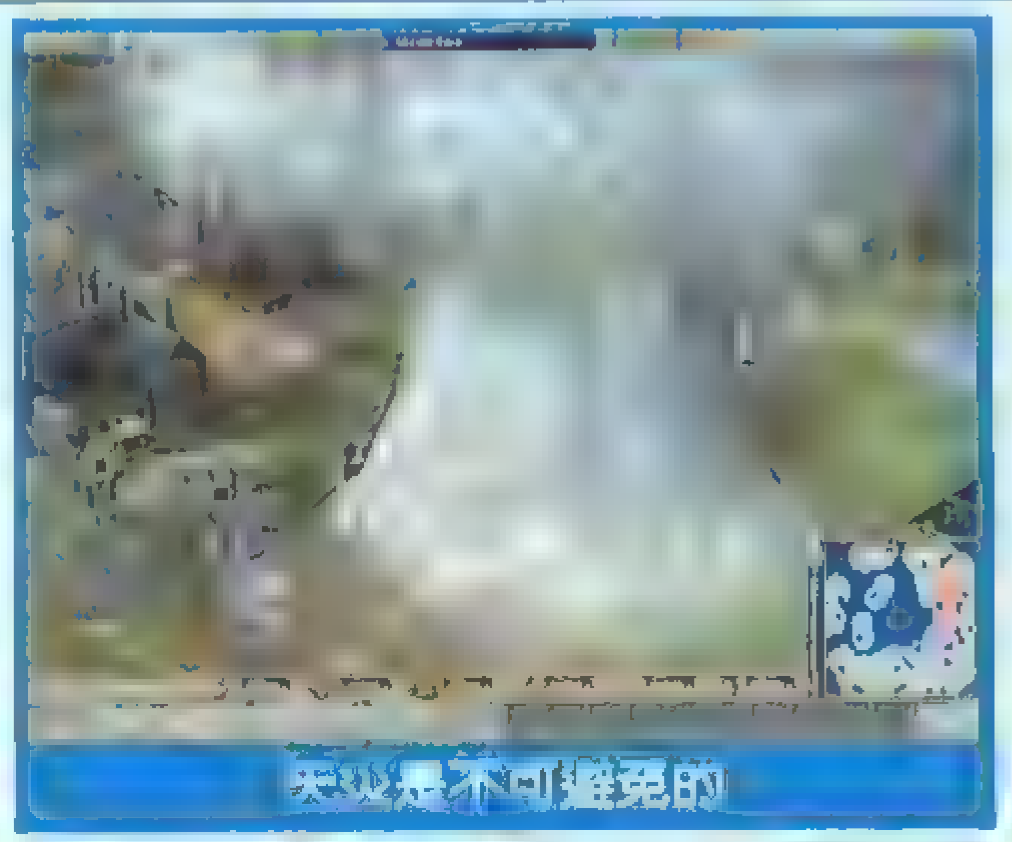
如果玩者擔心長達五十萬年的戰爭會耗掉半天的休閒時光，那也不用太過擔心。在《世紀爭霸》的眾多地圖戰役上，玩者可以任意地選擇想要進行的歷史階段。想要打一場古典《世紀帝國》風格的戰略遊戲嗎？那就挑西元450到1450年來玩；想要打一場現代的台海保衛戰嗎？那就挑冷戰時期到二十一世紀之間來玩；想要用雷射、機器人打一場《星海爭霸》式的科幻戰爭嗎？那就挑二十一世紀到二十三世紀之間來玩吧。遊戲提供了相當多元的選擇機制，絕對能符合玩者各種挑剔的需求。

## 但又不只是戰爭



但如果遊戲只是有戰爭，那未免又把人類歷史看得太過無趣了，人類除了毀滅之外，也懂得創造之美。遊戲中允許多種勝利手段，包括經濟力上的勝利或奇觀建設上的順利，這點和《世紀帝國》略有雷同，但是更為深刻。遊戲設計師「古德曼」再三地強調：「這是款建設帝國的遊戲！」，是的，如果您不打算光靠窮兵黷武來獲得勝利的話，玩者將可以在遊戲中盡情地享受建設的樂趣。

另外，還有極為有趣的一點是，《世紀爭霸》這款遊戲裡還借鏡了經典的《模擬城市》遊戲，在遊戲中引入了天災的概念。如果一個玩者的資源短缺、兵力不足，並不意味著全然的失敗，您可以藉由先知的

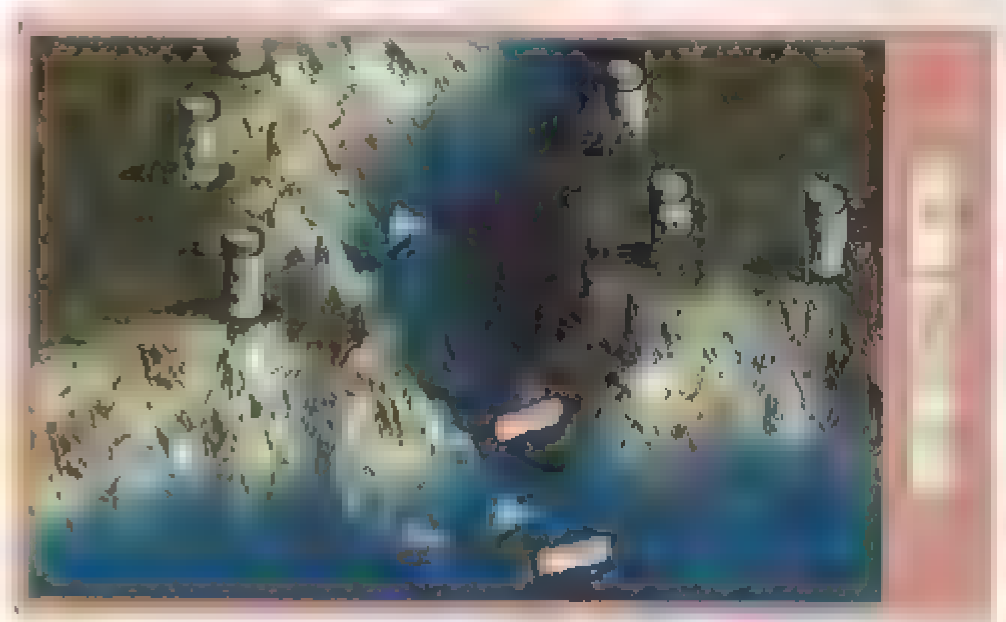


天災是不可避免的

預言來讓您的對手遭遇天譴或自然災害，例如洪水或瘟疫。而對手也並不會沒有防守的手段，一些特定的建築物可以避免玩者遭遇到類似的災難傷害，例如「政府中心」可以防止人民暴動式的人為災害，「寺廟」可以讓洪水這類的負面神蹟不會降臨到您的頭上。在這些充滿巧思的設計之下，遊戲便可以充滿了蓋軍營以外的樂趣，讓玩者關注到文明的多種面向。

## 將文明帶往3D新世界

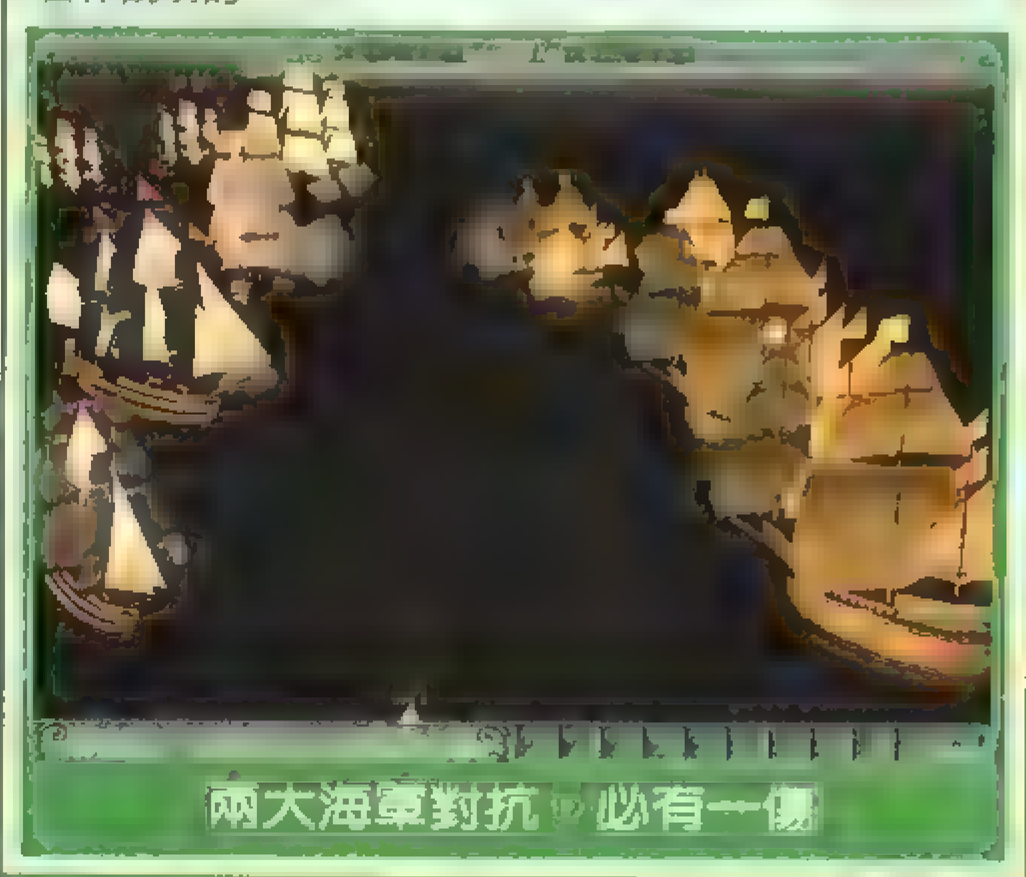
雖然好的2D遊戲也可以做得很好玩，但是精緻的3D遊戲卻更可以帶來許多2D時代所難以做到的特色與好處，例如武器物理性的模擬、天候與地形因素的影響等等。雖然在《世紀帝國2》之中，遠程攻擊單位也有高低差所造成的加權計算，但是僅能做到固定的幾種階段性差異，而在全3D化的《世紀爭霸》之中，這種遠程單位的攻擊加權將是採用更精細的物理模擬去計算的，不但變化性更高，也更使得這項因素變得影響廣泛而深遠。而遊戲中所設計的日夜和季節循環，更是表彰了遊戲引擎的優秀，不論是在美感或戰術實際面上。例如二戰時德軍深入蘇俄，儘管勢如破竹、軍容盛大，但受到北方的寒冬侵襲與蘇俄以空間換取時間的策略影響，仍然鎩羽而歸一般；這種風雪對戰爭上的影響將可以完美地在《世紀爭霸》中被表現出來，而這是2D的《世紀帝國》所不能為的。3D即時戰略遊戲最為玩者們所關注的一點，便是視角控制的問題。不過這點請玩者們不用擔心，《世紀爭霸》雖然是3D遊戲，但僅擷取3D長處、而排除了箇中不便；遊戲中將會是以固定視角進行，也就是說操作起來會和大家所熟悉的《世紀帝國》系列沒有兩樣，可以輕易地入門和上手。



3D化在目前已是一種不可擋的趨勢，Blizzard的《魔獸爭霸3》或Ensemble的最新力作《Age of Mythology》也都將是預計於明年上市的3D遊戲；不過，「古德曼」的《世紀爭霸》將會搶先群雄一步，在今年冬天推出，怎能不令玩家期待呢？！

## 人口上限

遊戲製作小組原則上設計《世紀爭霸》沒有確實的人口上限數，而是根據玩家的電腦配置在作決定。如果電腦配置可以容納800個單位運作，有8人（含玩家與電腦控制）一起遊玩，那每一位玩家就擁有100個人口上限數，若改成4人，那每一位玩家就擁有200個人口上限數，會隨狀況而有所不同。而每一個不同的劇本有不同的人口上限數，在一開始會作說明的。



兩大海軍對抗，必有一傷

### 關於《世紀爭霸》與《世紀帝國》的比較



我們幾乎沒有理由懷疑這位曾經為玩家帶來《世紀帝國》系列的遊戲設計師「古德曼」辦不到這項艱鉅的任務，在他擲地有聲的名號之下，我們可以確認除了他之外，很難再有人可以為玩者們帶來相同的驚奇與感動。在《世紀爭霸》這款遊戲裡，從五十萬年前到西元2200年的人類戰場上，有太多值得《世紀帝國》與即時戰略遊戲迷們應該注意的新特色和突破，讓我們用個簡單的表格來比較一下。

| 比較項目 | 世紀帝國二 | 世紀爭霸 |
|---|---|---|
| 包括時代 | 4（結束於鐵器時代） | 12（結束於奈米科技時代） |
| 歷史縱深 | 西元450~1450年 | 西元前500000年~西元2200年 |
| 單位總數 | 60 | 200 |
| 文明種類 | 12 | 可自行設定的文明 |
| 特殊單位 | 12（12文明各自擁有） | 24位以上的英雄人物 |
| 畫面引擎 | 2D | 3D |
| 遊戲環境 | 白晝 | 有日夜與季節的循環 |

## 關於單人及多人連線模式

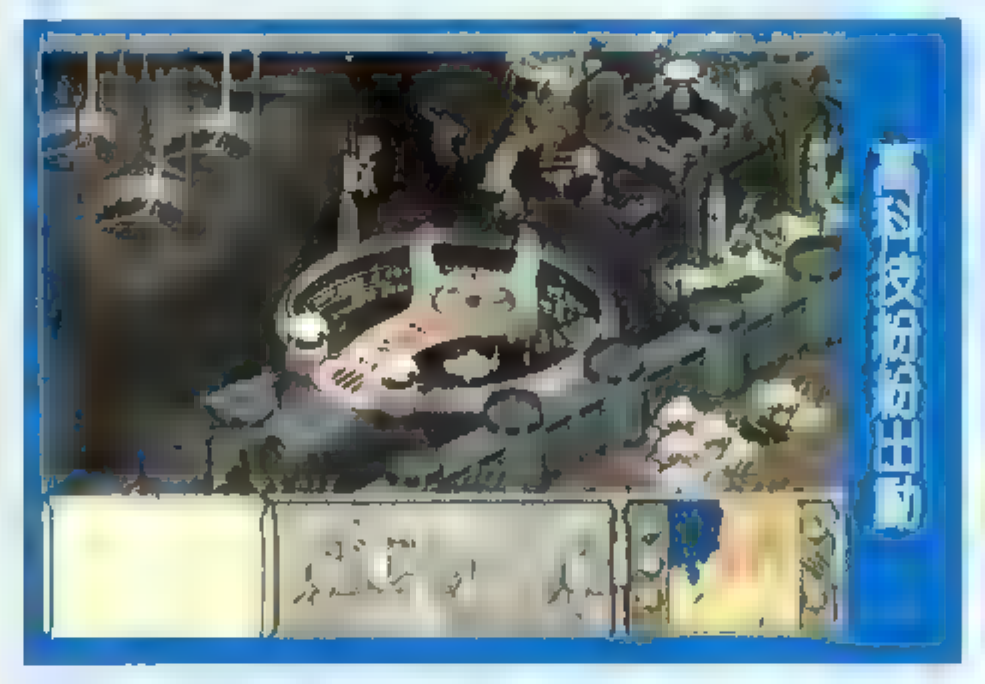
在單人模式之中，玩家有三種遊戲方式可供選擇：戰役模式（campaigns）、獨立劇本模式（individual scenarios）、訓練模式（training scenarios）。



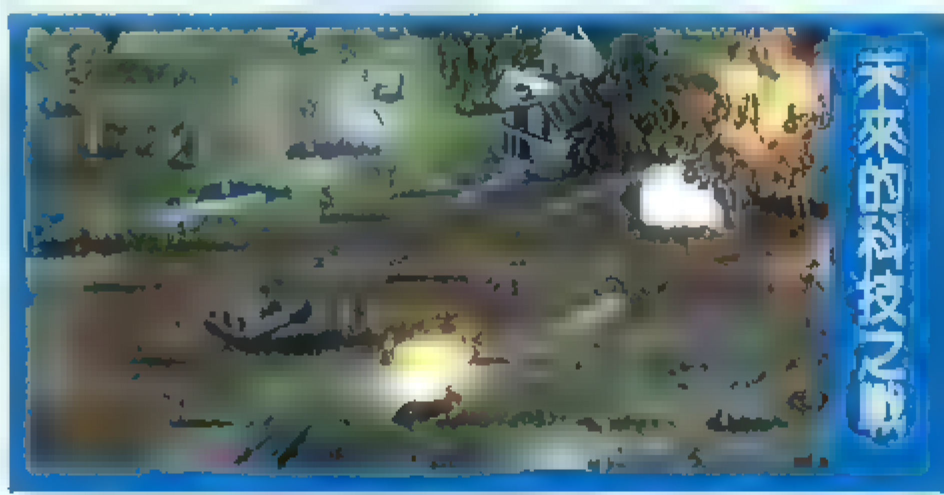
戰役模式：總共有超過30個劇本（scenario）在3個不同的戰役中，每一個劇本都可以獨自挑戰，或和朋友一起連線挑戰。劇本的內容會根據歷史上或神話中有發生過的事件來設計，在同一戰役模式中，劇本與劇本之間是有連貫性的，在上一劇本所存活下來的單位可以延續到下一劇本。有很多有名的戰爭都會在戰役模式中的劇本出現，如：擊敗西班牙的無敵艦隊、十字軍東征、拿破崙侵略歐洲、及第一次世界大戰、第二次世界大戰等，玩家可以有機會去重寫歷史。

獨立劇本模式：在這模式中，玩家除了一般純粹戰勝對手的目的之外，還會有其他的作戰目的，如：找回失落的神器、到達指定的地點等。

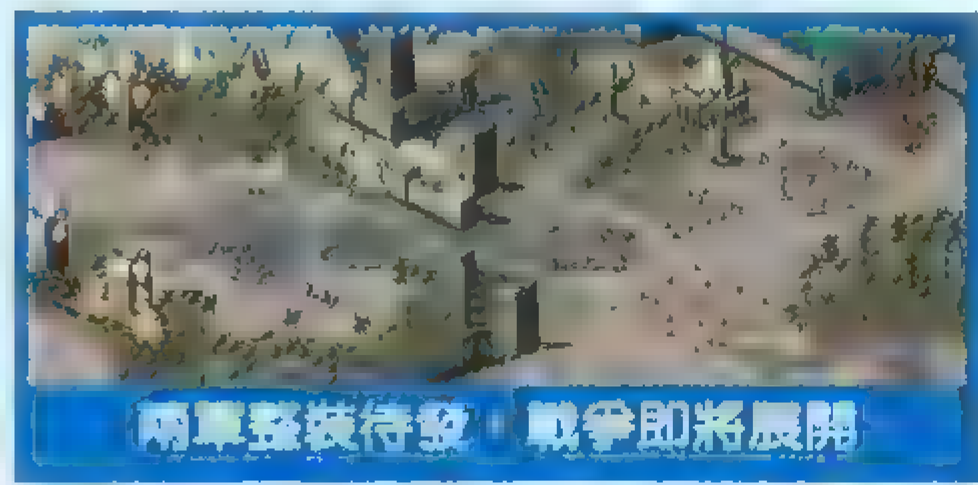
訓練模式：另外，也為了初學者也設計了一系列的訓練模式，讓第一次接觸的玩家了解歷史演進的過程。



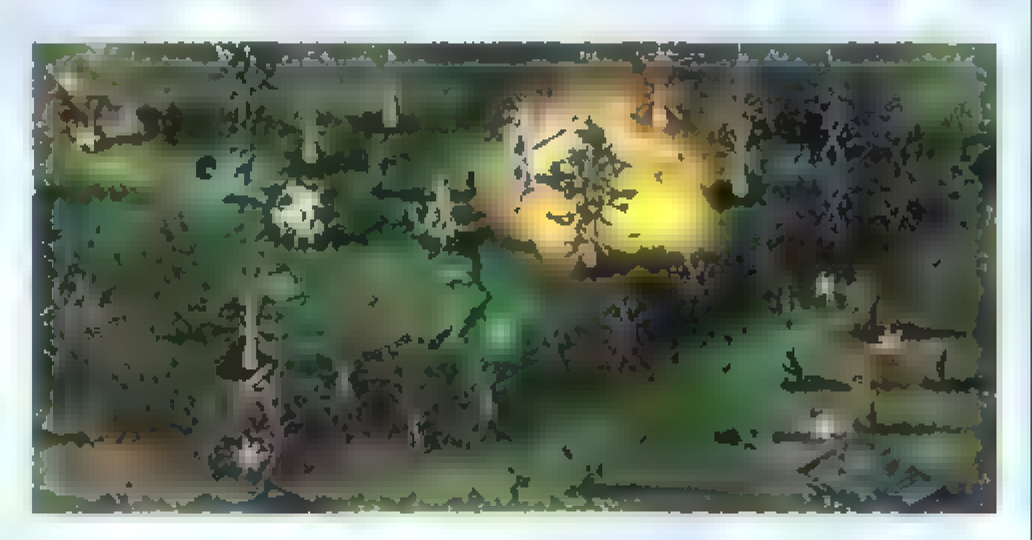

雖然單人劇情戰役不可偏廢，但是提到即時戰略遊戲，就不能忘記能夠讓眾多玩者們所痴迷的連線對戰！《世紀爭霸》並沒有忘記這一點，除了可以挑選合適的歷史階段來進行遊戲之外，遊戲連線對戰的一大特色就是可以自行訂作自己所想要的文明類型。就像是《世紀帝國》系列一樣，在《世紀爭霸》裡所謂的文明指的就是各有其優缺點的陣營組合，例如有些文明的遠程單位有較高的攻擊力，有的則是牧師感化力較高強，而有的也可能是資源開採速率較快；但是在《世紀爭霸》裡，您所擁有的不再是固定的文明類型，而是可分配的「帝國點數」，這些點數可以用來花費在購買各種文明上的優勢（例如前面所提的資源開採速率）。所以，您可以擁有自己獨特的文明和國家，而在網路對戰時，您可以和您的競爭對手以平等的帝國點數來進行一場君子之爭；而如果對手是個菜鳥，您也可以用分配給自己一百點、而對手兩百五十點的方式來表示高手的禮讓。




除了互相廝殺之外，遊戲設計師「古德曼」還強調《世紀爭霸》裡將會添加「協同」模式，而不只是團隊合作模式而已。所謂的協同模式指的就是玩者們可以共同控制一個文明，有的負責作戰、有的負責經濟發展，或分擔海陸空不同方面的作戰領域。這一點雖非新鮮，也是《世紀帝國》系列裡便曾出現過的特色，但是古德曼表示，在《世紀爭霸》中的協同模式將會透過更精緻的設計，以讓它能取代多數玩家所習慣的團隊合作模式，更深化分工合作的樂趣與要求。




《世紀爭霸》的遊戲主體其實早已完成，「不織鋼鐵工作室」的成員們正在日夜努力的使遊戲的細節與平衡，面對這麼優秀的經典繼承者，玩者所需要作的就只有耐心期待囉。





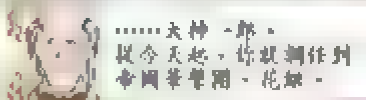

# 大正浪漫史—
# 櫻花大戰越洋登場！！

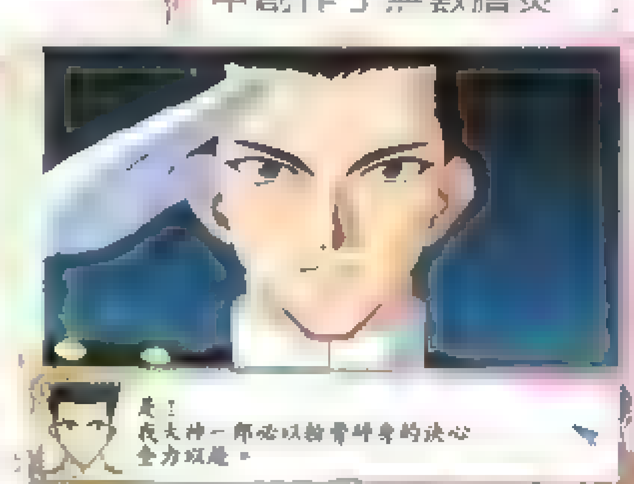
從[illegible]的次世代主機之戰，不但打破了多年來任天堂一統天下的局面，也宣佈了TV GAME 新時代的來臨。大容量的CD-ROM軟體、高性能的繪形晶片，為TV GAME 帶來了一[illegible]的衝擊，而在這場次世代主機的戰爭中，也出現了很多新的[illegible]作品，憑藉自己的傑出表現跨入了經典的行列。1996年，在Sega Saturn主機上誕生的「櫻花大戰」正是其中的佼佼者。



## 超強的製作陣容

「櫻花大戰」的製作陣容可謂空前強大：人物設計是由以「我的女神」(MyGodnees)、「逮捕令」聞名的漫畫家藤島康介擔綱，他的畫風清新秀逸、善於表現美麗可愛的女性，其筆下的貝爾、美幸、夏實等形象早已深入人心；CG監修則是曾與藤島搭檔多次的松原秀典擔任，藤島設計的角色在經他之手後更多了一分清秀的魅力，二人合作的OVA版「我的女神」有「極品OVA」之譽；音樂方面由動畫音樂巨匠——田中公平負責，他曾留學波士頓巴克利音樂學院，代表作包括「飛躍巔峰」、「重戰機L-GAIM」、TV版「龍珠」、OVA版「機動警察」及劇場版「鋼彈08MS小隊」等等，在20年的作曲生涯中創作了無數膾炙人口的名曲；最後要提到的是被稱為「業界大聖」的監督——廣井王子，製作這種融合奇想、科幻和浪漫色彩的活劇可是他的拿手好戲，包括「銀河公主傳說——優奈」、「魔神英雄傳」、「天外魔境」等系列作品均出自他之手。如此豪華的製作陣容，再加上SEGA超強的軟體開發實力，「櫻花大戰」的成功其實也是意料中的事－1996年9月27日發售，創下SATURN原創遊戲的最高銷量紀錄；榮獲1997年度CESA大獎的「超白金獎」，「1997年度最佳遊戲」準超白金獎。其後，更是開創了「櫻花大戰」系列5年來長盛不衰的持續熱潮，並跨越了遊戲、動畫、音樂、玩具等諸多領域，成為SEGA一面響噹噹的金字招牌。



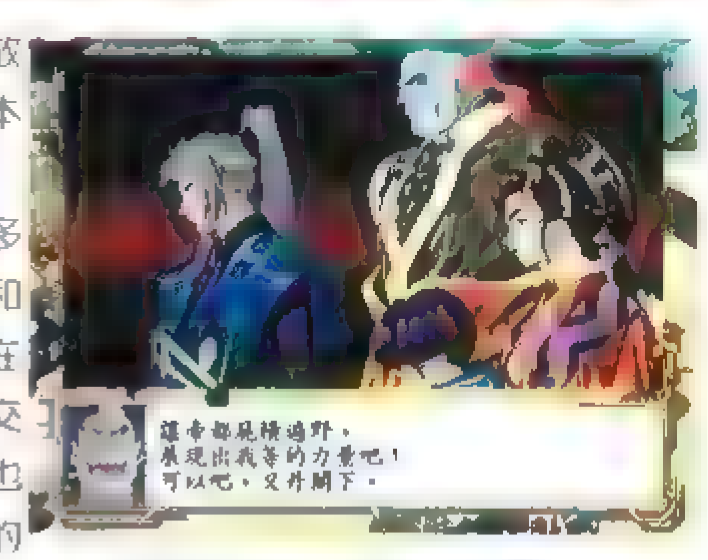

臨危受命加入帝國華擊團的大神一郎



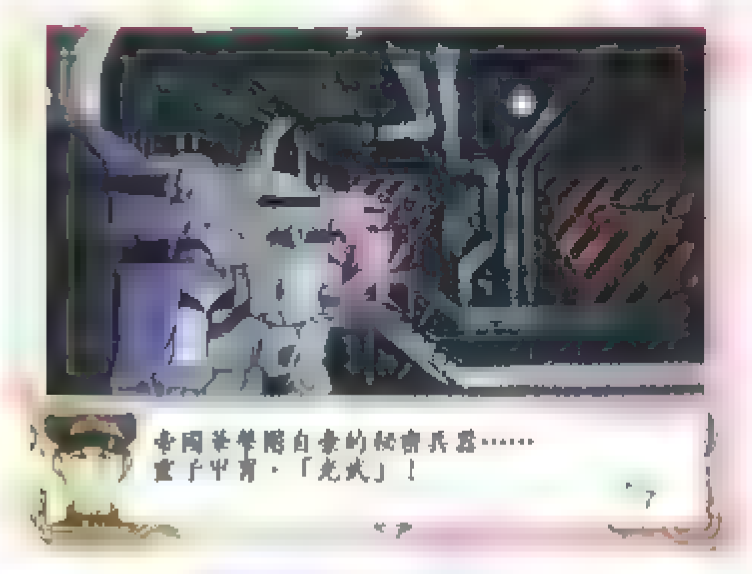

與真宮寺櫻命運的邂逅

## 浪漫的大正時代故事背景

櫻花大戰的故事背景設定於日本的「大正時代」，在明治維新五十多年後，西洋文化和日本的傳統文化在不斷衝突中相互交融，人們的思想也逐漸從封建社會的束縛中擺脫出來，不斷追求自由、民主和知識，建立起了高度文明的近代都市——帝都東京。但繁榮的表像之下卻有着陰影在蠢動，以妖僧天海為首的邪惡組織「黑之巢會」將顛覆政



邪惡組織黑之巢會的魔頭們




這就是靈子甲冑光武

府、恢復幕府的統治作為目標，驅使魔怪們向人類發出了挑戰。為了對抗黑暗勢力、拯救帝都，政府成立了直屬的特殊組織——帝國華擊團，簡稱「帝擊」・花組，其成員均是具備超常靈能力的少女，平時身份是作為歌劇團的團員進行演出，發生緊急事態時就變身為操縱靈子甲冑「光武」的戰士，與魔物們展開殊死搏鬥。而玩家正是要扮演新上任的帝擊・花組隊長——大神一郎，率領花組的6位少女粉碎黑之巢會的陰謀。廣井作品向來有「戰鬥之餘不忘戀愛」的傳統，在櫻花大戰中更是將其發揮到了極致，大有「戀愛之餘不忘戰鬥」之感。



# 引人入勝的人物設定

櫻花大戰的人物設定無疑是極為成功的，六位女主角不但美麗可愛，更充滿了自己獨特的個性－溫柔堅強，但有點愛吃醋的劍道少女櫻；高傲自信、私下卻暗自努力的千金小姐堇；外冷內熱、果斷的領導者瑪麗亞；沈迷機械與發明、操著一口關西腔的中國少女紅蘭；天真開朗、喜歡撒嬌的法國少女愛麗絲……。




次回予告

第二話
敵の名は黒之巣会
敵名是黑之巢會

櫻花大戰採用了TV動畫連續劇的形式，遊戲內容由10話組成，每一話都有獨立的主題，且保持了一定的情節連貫性，甚至和TV動畫一樣有「次回預告」

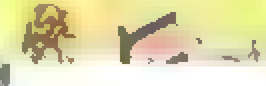
情節的推進採次回預告的方式

遊戲分成AVG和SLG兩大部份。AVG部分是傳統的文字AVG形式，可與女孩們約會、交談，推進故事情節的發展，培養感情，累積信賴度和戀愛度。每一話中，玩家都會有機會在花組的大本營——銀座大帝國劇場進行自由移動，到不同的場所可觸發對應的事件，依據玩家的反應來獲得提高信賴度和戀愛度的機會。

此外，這一部分還包含了多個迷你遊戲，每個都十分有趣味，如果得到高分的話，更會得到相應角色的好感。

SLG部分則採用斜向45度視角的回合制戰棋形式，不過本作沒有等級、經驗值等戰略遊戲的傳統設定，每個角色的戰力完全取決於其以往所積累的信賴度，信賴度越高的角色，攻擊、防禦、移動各項的修正值就越高，實力也越強大，一言以蔽之就是全靠「愛與友情」的力量啦！值得一提的是，每名角色



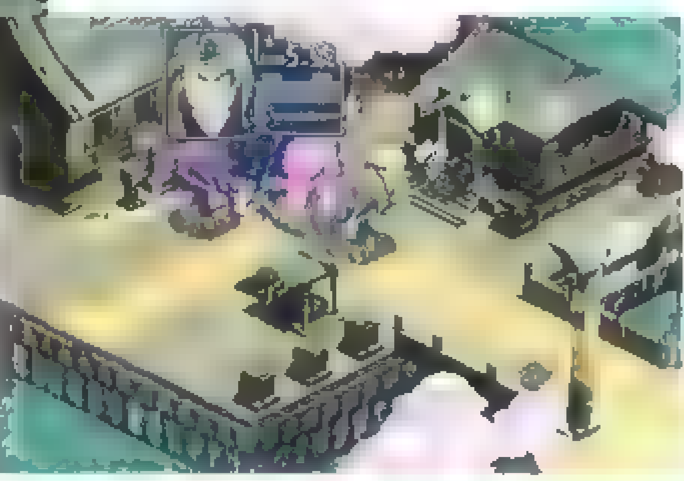




▲ 斜向視角的SLG戰鬥畫面

◀ 施展大範圍攻擊的必殺技

▼ 大伙兒合作圍攻魔王



都有非常華麗有趣的必殺技，特定角色更可以和大神隊長一起使出炫目的合體技，非常值得一看！考慮到不擅長戰略遊戲的玩家，櫻花大戰的SLG部分難度非常之低，敵方的魔操機兵個個都是一副「弱攻、弱防、弱智」的“三弱”形象，只要AVG部分不是完成的太離譜，大部分戰鬥都可以輕鬆搞定。

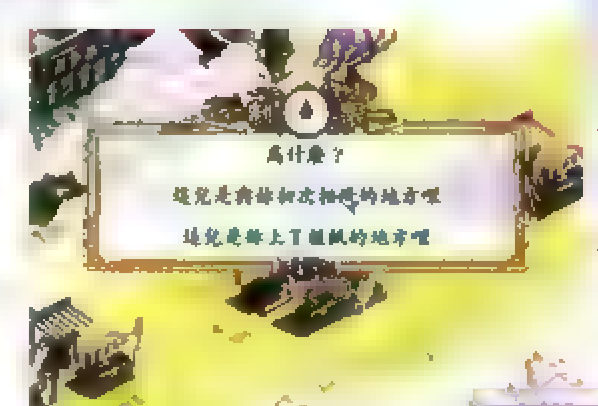
## 獨特的LIPS角色互動系統

在櫻花大戰中，提高女孩們的信賴度和戀愛度主要依靠兩個手段，LIPS的正確選擇和戰鬥時的「庇護」指令。LIPS即Live & Interactive Picture System的縮寫，玩家必須在一定時限之內從多個選項中選擇一項，或是不做選擇、等待時限耗盡，而根據選擇的不同會對女孩們的信賴度和戀愛度產生不同的影響（這一點可以根據隨後發出的效果音來判斷）。有的時候，玩家會面對魚與熊掌不可兼得的兩難局面，為了和心目中的理想對象成為理想結局，也只好狠下心來加以取捨了。此外，有些LIPS的選擇還有決定劇情分支的走向的重要作用。

有限時的LIPS選擇話面，選對後好感度會增加

「保護」則是戰鬥時大神的特殊指令，不消耗行動力，但有次數限制。對某位隊員使用「保護」指令後，該隊員遭到攻擊時便不會損失任何體力，並提升信賴度。在本作中，每一場戰鬥大神可使用8次「保護」，為系列中之最（2、3代都是3次），所以「保護」的作用也是系列中最明顯的。相對于LIPS的不確定性，以「保護」來提高女孩們的好感更具有針對性，所以每場戰鬥都不要急於完成勝利條件，而要先把8次「保護」用盡啊。

前面曾多次提到本作中最重要的兩個參數，即「信賴度」和「戀愛度」。信賴度在每話開始時都會恢復成初始水平，而戀愛度則會逐話逐話累積下來。在每個記錄點處可由「隊員狀態」瞭解這兩個參數當前的情況：隊員的心情（表情）反映的是信賴度，而隊員的排列順序則是戀愛度高低順序的呈現。如前所述，信賴



有時在戰鬥中也會出現LIPS




由隊員一覽可看出好感度的變化

度的主要作用在於提高隊員的各項修正值，決定了戰鬥的難易程度；而戀愛度則可以說是決定了戀愛的元素——第8話的約會只能以戀愛度最高的3人中選擇對象，而被選中的女孩將成為最終的女主角，和大神一起達成理想結局！信賴度和戀愛度之間的關係也是密不可分的，可以認為兩者是同一參數的「好感度」的兩種不同表現形式，即信賴度表示的是本話中增加的好感度，而戀愛度表示的是好感度的總值，這一點請玩家務必加以注意。

要真正體驗櫻花大戰的魅力，還是得深入去了解其劇情。以本作來說，劇本的編寫極具功力，前半部分可謂妙趣橫生、笑料百出，並不乏溫馨浪漫的時刻；後半部分則峰回路轉、高潮跌起，生離死別的場面催人淚下，團結奮戰的場面令人熱血沸騰。這充滿歡樂與感動的故事，在高水準的音樂和CG的配合下，共同演繹出了一場完美的演出，令人如癡如醉。而櫻花大戰系列的主題─「用愛的力量戰勝邪惡」，在本作中得到了完美的詮釋。值得一提的是，櫻花大戰已由大新資訊中文化改版成功，將於八月份由第三波行銷發行，請各位櫻花迷們拭目以待哦！

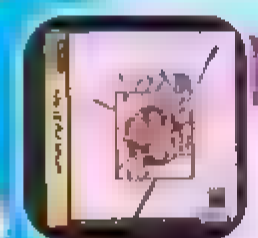


## 土星遊戲



櫻花大戰 ◆ 1996年9月27日發售 2CD
◆ 複刻版1997年6月20日發售

令多少櫻花迷如癡如醉的遊戲，發售多次複刻版及限定版仍舊供不應求。



花組通信 ◆ 1997年2月14日發售 1CD

活用了土星的動畫機能，在MPEG卡的作用下動畫十分流暢，遊戲中介紹了大量的周邊用品。



花組對戰 ◆ 1997年3月28日發售 1CD

美少女遊戲怎麼可以沒有寶石對戰遊戲呢？花組這個就是了。



2CD
◆ 1997年11月13日發售

兩張CD中滿載了迷你小遊戲以及大量的周邊產品介紹。



3CD
◆ 1998年4月4日發售

兩年之後花組再次出擊，遊戲的動畫和人物設計都有了很大的進步，加入了多名新角色。



2CD
◆ 1998年12月1日發售

土星上櫻花系列的最后一彈，大量的設定資料。

## 電腦遊戲



1CD
◆ 1997年4月4日發售

WINDOWS95上的櫻花系列的第一作，遊戲以設定資料為主，附贈滑鼠墊一張。



2CD
◆ 1997年10月10日發售

可以隨意選擇各位女主角配合不同的畫面、背景來作SCREENSAVER，更可設定她們所穿的衣服及各種表情等等，初回版附送陀表



2CD
◆ 1997年10月10日發售

和上面的遊戲內容一樣，只不過是MAC版



◆ 1999年4月26日發售 3CD

土星版的移植版，在動畫、圖像和聲音上有很大的改進，不知會不會有中文版



◆ 2000年8月31日發售

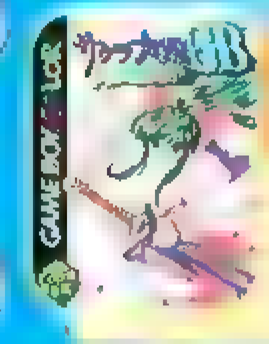
深受歡迎電腦俱樂部的續作，和前作一樣有大量的壁紙和屏保等內容，還加入了打字等小遊戲！




1CD
◆ 發售日不明

收錄了大量的原畫設定，在PC、MAC、PC-98都可讀出，是櫻花大戰在電腦上的第一作。

## GameBoy系列



◆ 2000年7月28日發售

櫻花大戰在GB上的作品，講述一個少年進入花組實習的事情！遊戲可以和櫻花計步器進行通訊。



◆ 2000年6月發售

櫻花大戰計步器，通過計步來進行遊戲，可以和GB版櫻花大戰2通信！



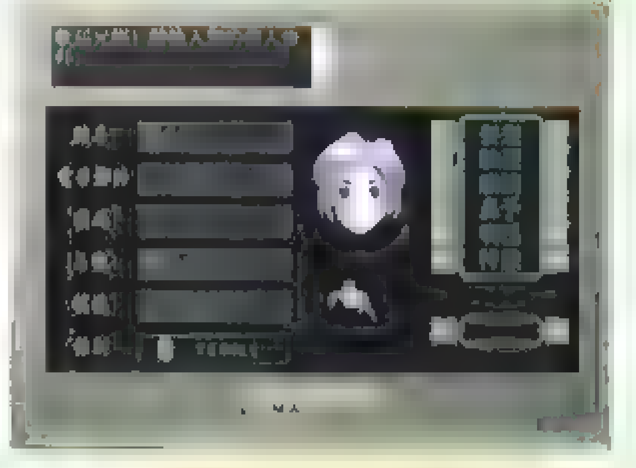
採訪報導

# 三國 Saga of Cathay 封神

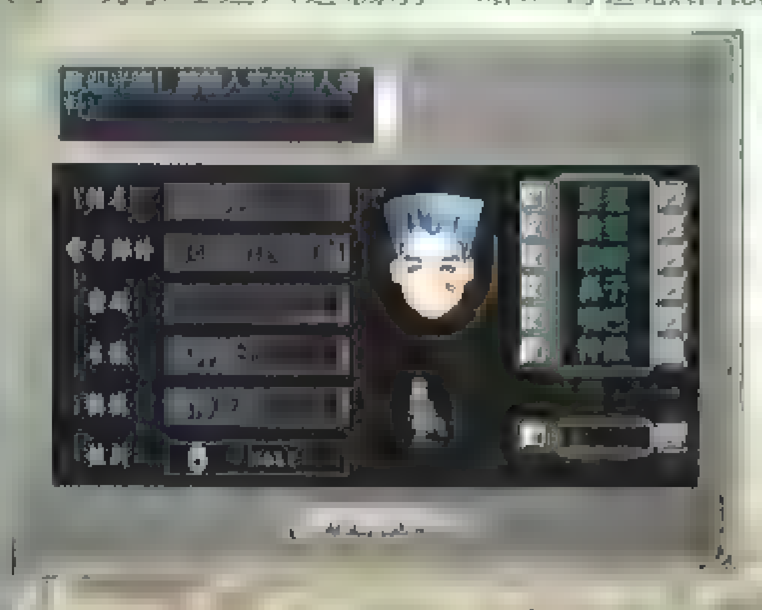
《三國封神》(Saga of Cathay)是由玩家所扮演的[illegible]金、木、水、火、土、聖等六[illegible]，運用各[illegible]卡牌的能力與其他玩家共同[illegible]牌卡對戰的[illegible]角色上[illegible]以[illegible]及封神榜的著名角色為主，[illegible]魔法牌，在前期[illegible]模式，[illegible]模式介紹，這次筆者再把大家最想要了解的"戰鬥模式"做個詳盡的介紹，廢話不在多說，讓我們趕緊來看看



進入《三國封神》遊戲，先要定作專屬自己的角色，提供了上千種的「臉譜系統」讓玩家選擇，光是選擇讓自己滿意的髮型、臉型、五官等長相，維妙維肖的程度就讓人對接下來的精緻畫面充滿期待，之後則選擇金、木、水、火、土、聖等六大RPG角色，玩家在進入遊戲前，如果對遊戲的故事性及人物背景有多點了解，就不難從男女俊美絕倫的RPG角色中選擇其一。



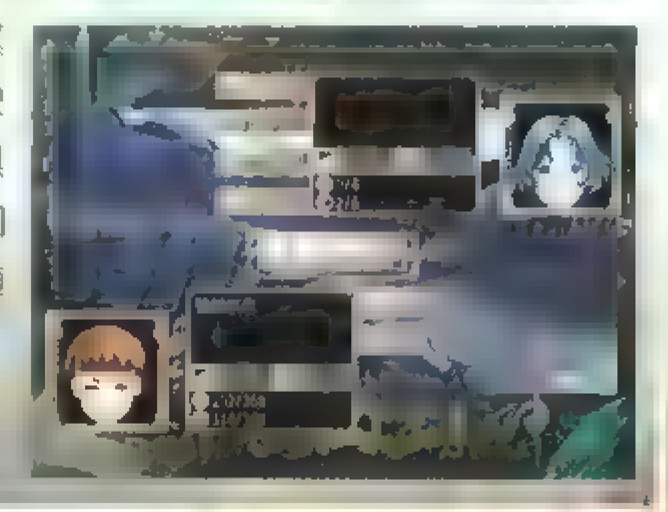
▲[illegible]



## 牌卡的收集與獲得

每位玩家在遊戲進行中最多可以擁有到255張牌，太多可以販賣、交換或丟棄，但玩家由於自身能力等級的因素，並不見得能召喚所有的牌卡為自己效命。玩家可就255張牌相[illegible]的能力來編輯三組牌庫，每一組中必定要有角色牌，但不可超過5張，另外道具和魔法牌則不可超過25張，意即每一組牌庫最多為30張。戰鬥發生時，玩家可選擇任一牌庫與人對戰

《三國封神》在漫遊模式中，就如同一個驚險好玩的RPG遊戲，玩家可藉由不斷的冒險與接受新任務強化自我實力，得到新的牌卡；在金、木、水、火、土、聖堂等不同的世界還有一隻威力強大的幻獸，經常攻擊玩家，打敗它還可以得到稀有的幻獸卡，增強自己的實力，玩家也可以直接到商店購買牌卡，玩家在與其他人的戰鬥對決當中可獲得更具威力的牌卡，加強自己的生命值及能力值。



## 戰鬥流程介紹



在此先對牌卡對戰模式及戰鬥流程作詳細了解輔以策略規畫，將可幫助玩家在激烈戰役中獲得壓倒性的勝利。

實際戰鬥中共有三個階段，分別為戰鬥卡片選擇、戰術指令選擇及戰鬥演出，因此每一回合就是由此三個階段所組成，勝負條件為任何一方的玩家，其全體角色牌在一個回合內，同時遭到對方擊破（亦稱戰鬥不能狀態），或是雙方已達到規定的回合數，系統將自動判別玩家的勝負或平手。

戰鬥開始

戰鬥卡片選擇階段

戰術指令選擇階段

戰鬥演出階段

重複循環，直到分出勝負

戰鬥結束

## 【第一階段戰鬥開始】

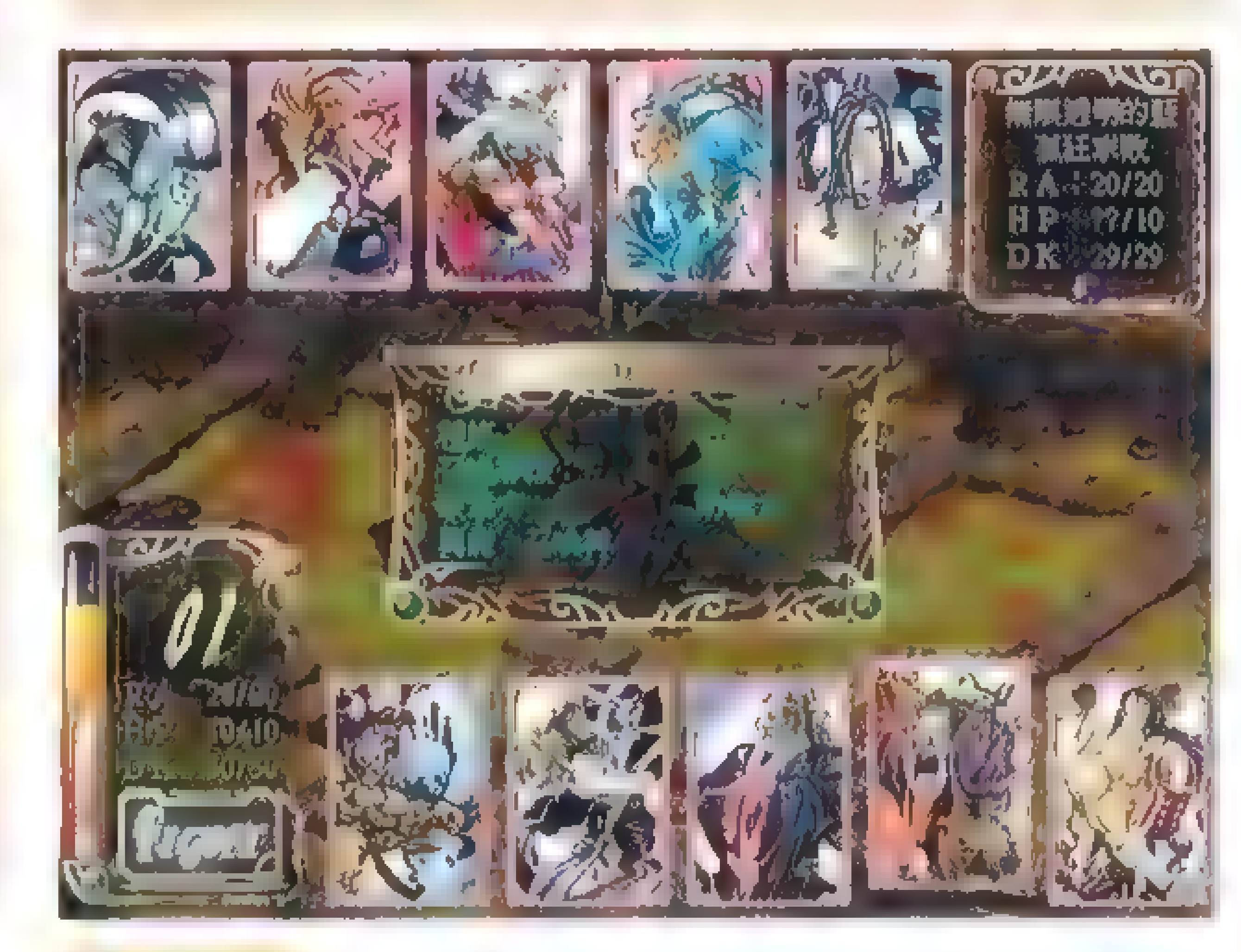
玩家可以看到[illegible]內[illegible]牌卡選擇階段，玩家所要做的[illegible]的靈力值（RA）以上畫面我們可以看見[illegible]

### 回合數

在玩家資料欄的部分，上方最大的數字正是表示目前的回合數，用來提示玩家目前經過多少回合。

### 角色卡的AP及DP

代表該張角色卡的攻擊力（AP）及防禦力（DP），雖然每張角色卡都有其原始的攻擊力及防禦力，但在戰鬥中會受法術道具卡的影響而上升或下降。



### HP

HP代表玩家的生命值，雖然玩家是喚魔（召喚《三國封神》中的角色）代替本身出戰，但是在戰鬥過程中對方可能會運用特殊魔法傷害玩家的生命值，原因是玩家可犧牲自身的HP來挽救被打敗即將消失的牌卡，對方在戰術上的運用就是希望玩家無法復活戰敗的角色，所以HP是復活角色卡專用，愈強的卡會需要玩家愈多的HP來復活。

這個數值本身並不會隨著玩家的等級而提升，是個恒常不變的數值。因此，如何分配HP的運用也是玩家的挑戰之一。

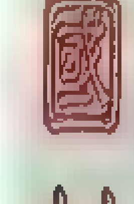
### DK

DK顯示玩家現在所使用的牌組，其剩餘張數及其最大容量，最大容量固定為30張。不管玩家等級的高低，在一個牌組中，玩家所能組織的牌組固定是5張角色卡（最少要有一張角色牌）及25張法術道具卡。因此，有效的組織一個牌組才是致勝的關鍵。

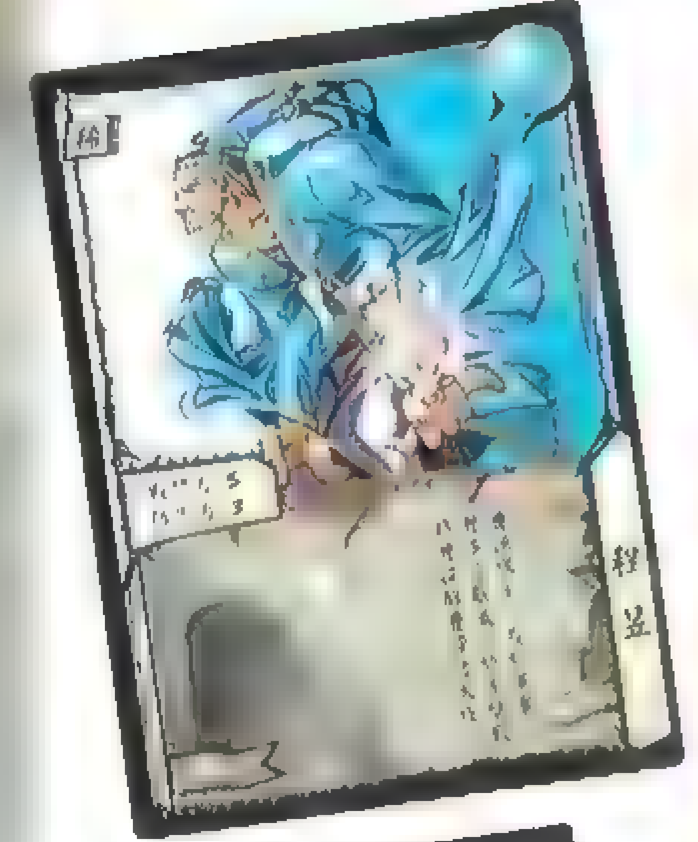
### RA

RA代表玩家的靈力，在一回合的戰鬥中，玩家使用每一張卡片都會消耗玩家的靈力值，愈強力的卡片其消耗數值也愈大。如果玩家不斷使用強力的卡片，玩家的RA也就消耗的越快，會造成即使手牌上擁有強力的卡片也無法使用的情況。但是，在每一個回合結束後，RA值都會回復一定數值，玩家便可以依照我方RA以及對方RA，來研擬出這一個回合對方可能出的牌，以及我方所能採取的應對措施。這個數値雖然是依循玩家等級所提昇的，但是如前所述，玩家要使用愈強的卡片，所消耗的RA也愈多。因此就算等級較低的玩家，也可藉此與等級高的玩家一較高下，不過這就需要更高度的戰略思考了。





## 【第二階段戰鬥指令選擇】





### 合體技

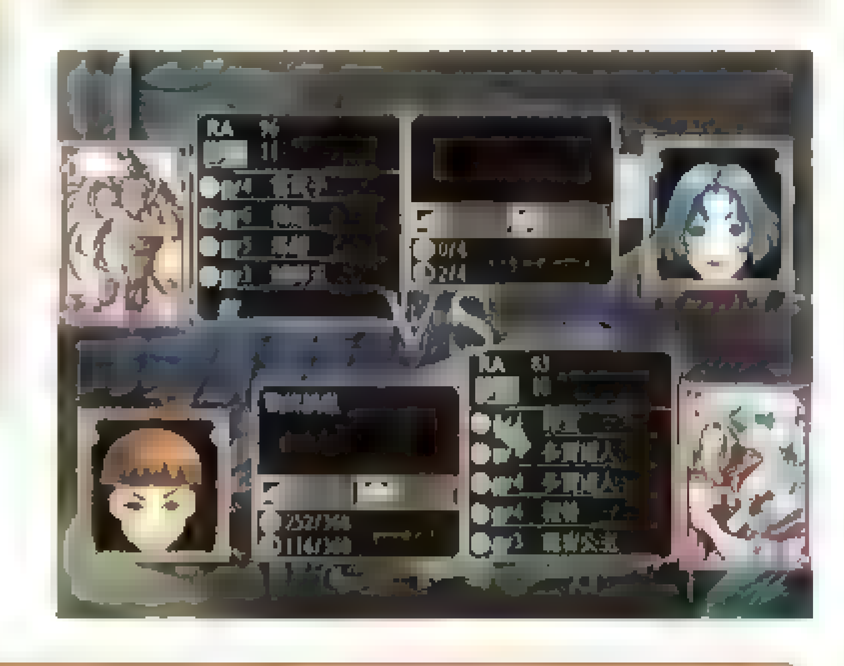
當我方所選擇的卡片，其組合構成合體攻擊時，方能使用本指令。合體技通常具有強大的攻擊力及防禦力，但是除了消耗大量的ＲＡ之外，也有部分法術道具卡能夠抵制合體技。如：當特定牌卡出現時（如有關羽、張飛、趙雲、黃忠、馬超），在消耗更多的RA點數狀況下，玩家可以使出合體技「五虎將」，發揮出超強必殺技。而如何從《三國封神》數百張牌卡中組合出合體技，也是遊戲最有趣的地方，如果玩家仔細專研的話，要組合出超過五十組的「五虎將」根本不是問題。

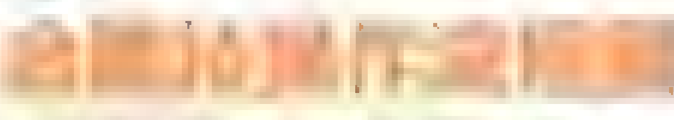
### 全軍攻擊

這是針對敵方全體出戰角色卡進行攻擊的指令，當玩家判別我方能夠擊破對方全體出戰角色時，便可放心的選擇此項指令。

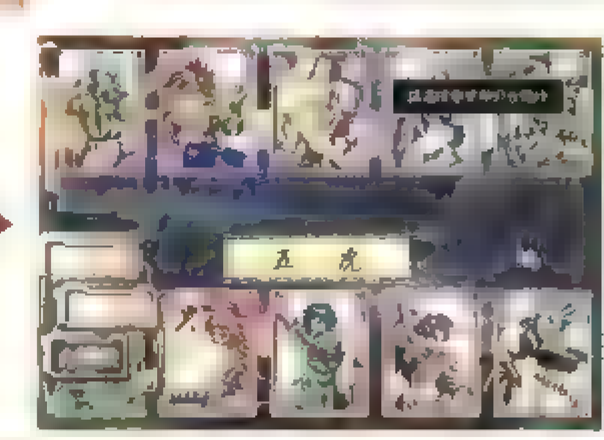
### 集中攻擊

這是針對敵方出戰某一角色卡進行集中攻擊的指令。選擇本指令後，必須再決定攻擊對象。當想要擊破對方特定牌卡時，使用本指令將是最明智的選擇。

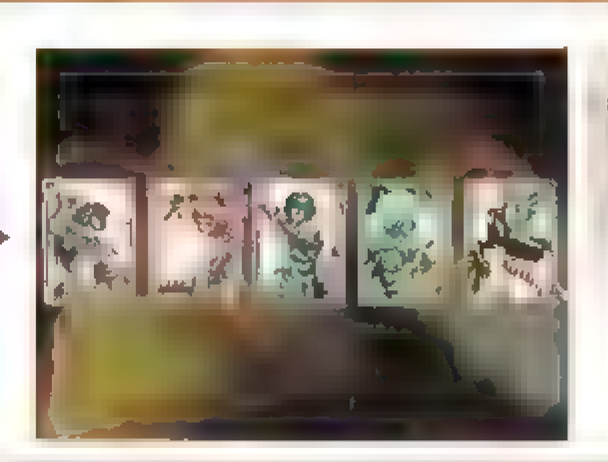












## 【第三階段戰鬥演出】





### 角色卡的攻擊階段

在受到法術道具卡的輔助下，角色們便在這個階段下展開攻擊。然而在雙方交鋒的攻擊中，也是有公式可循的。關於計算公式：

以我方全體出戰角色攻擊力對敵方所有出戰角色進行攻擊，攻擊力平均分散到每１個對方出戰角色，當所分散出去的攻擊力＞對方單體角色的防禦力時，才算擊破該角色。例：我方角色的總攻擊力＝１２００，敵方有４張角色卡出戰時，我方分散攻擊力＝３００，僅能擊破對方防禦力３００以下的角色卡。

以我方全體出戰角色攻擊力對敵方單一出戰角色進行攻擊，因此，只要全體攻擊力＞單一角色的防禦力，便可擊破該角色。

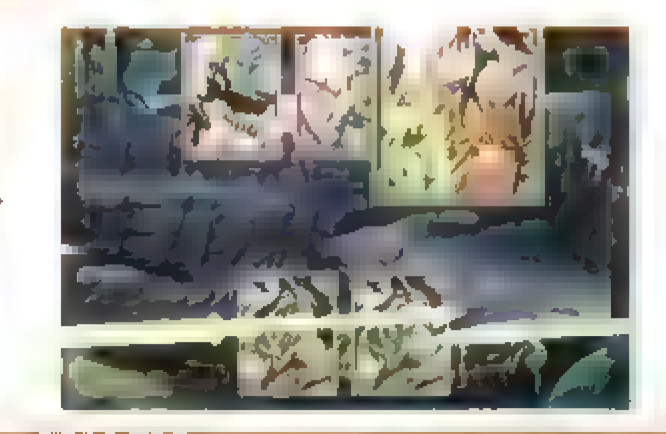
合體技具有相當高的攻擊力及防禦力，但是都只有全軍攻擊的屬性，並且是在戰鬥最後階段發生作用，必須仔細考慮使用時機。



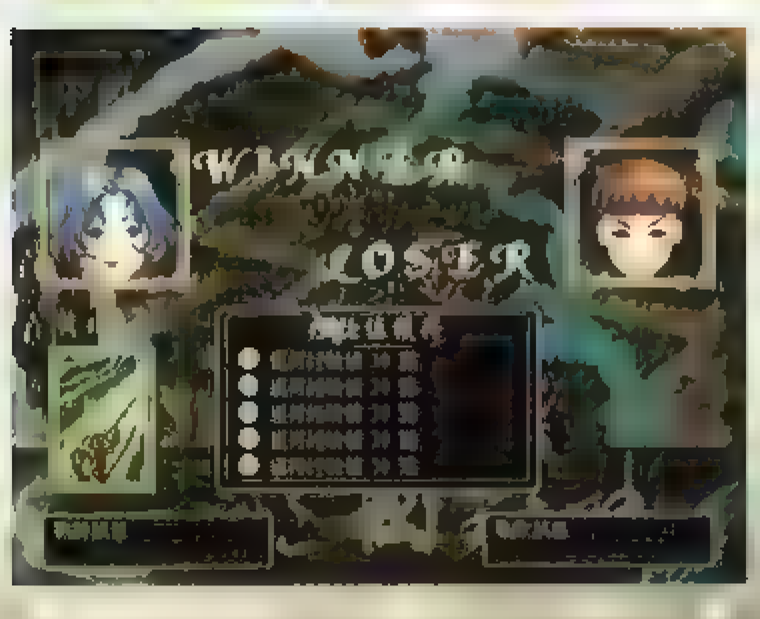
### 法術道具卡作用階段

雖然法術道具卡是最先作用的程序，但絕非是毫無章序的發生效用，除了每張牌卡之間都有其利害關係，與地形的五行關係更是匪淺。進入戰鬥演出後，會依據地形五行相生的原理來排列出法術道具卡的作用順序，也就是在不同的地形，玩家可依法術道具卡的五行屬性來判別與目前地形的作用關係，而使得法術道具能發揮其價值。










此時玩家的手牌會再由牌組中抽出１張法術道具卡來補充玩家的手牌，由於每回合只補充１張，必須謹慎使用，而當玩家有遭對方擊破的角色卡時，可對其進行復活。但不僅會消耗玩家的ＨＰ，復活的角色卡亦需經過一回合後才能再度使用，如果有一方玩家的角色卡全滅便宣告戰敗，在玩家分出勝負之前，將會在這一個階段不斷地循環，進行更多回合的激戰，每一回合亦必須重複這個階段的玩法，直到勝負分明。

完善的對戰模式及豐富的牌卡變化正是《三國封神》引人入勝之處，因此詳知對戰模式可幫助玩家決定應戰策略的正確性，運用中國古老五行相生相剋的道理、玩家能力值的培養、牌卡組合能力及各種法術道具卡的隨機變數，使得玩家在戰鬥中沒有絕對必勝的絕技，只有利用智慧及謀略取得勝利的快感，將更能滿足超實力派玩家對牌卡遊戲的追求挑戰。






之前曾為各位讀者所介紹關於幽城幻劍錄的基礎戰鬥系統，這次小編將為大家介紹在整個戰鬥中最為精彩且常為決定勝負關鍵的要素—咒術與絕技。

## 咒術系統

較諸通常攻擊，需要時間吟唱的咒術，加上消耗法力與特定施術者等限制，使得咒術在運用上需要更多的考慮，但其在戰鬥上展現出來的威力和畫面效果卻是相當驚人的，尤其在遇上強敵時，針對敵方在相性上的弱點，有效的運用咒術將是獲勝的途徑。

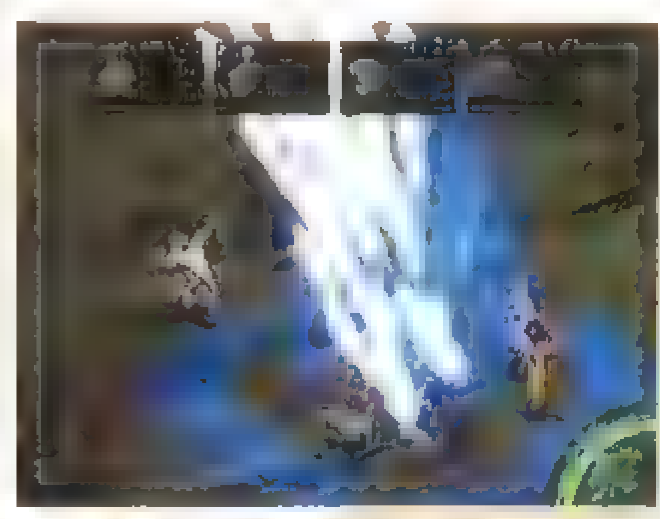
「幽城幻劍錄」的法術系統繼承「天地劫」的基本設計，可概略分為幾個性質各異的大系，主要有攻擊範圍廣大、兼具麻痺之能的「天法」（雷電系）；窄而焚力強大，兼能使敵人着火的「地訣」（火焰系）；引神光灼殺邪敵、威力絕大的「明樞」（光系）；掌幽暗逆命之力，能直接損破敵方生命力本值的「魔道」（闇系）；引冰刃凍氣功敵，並能使敵人冰凍的「凜儀」（冰系）；具有醫療和各式強化功效的「神通」（回復、強化系）等六大系，而在『幽城幻劍錄』中，還加入了以前所沒有的「禁制」和「時律」兩種法術


▲等級4的冰系攻擊，能夠造成全體成員極大的傷害


▲7大結界屬性中的一種，具有防禦保護的效果


▲敵方角色妄幻的攻擊招式—絕煞劍，和天地劫中高戚用的特技名稱相同，不過也是全新設計的視覺效果

### 禁制法術


▲敵方"神將相亂"的高威力攻擊招式—「飛星神劍」，和天地劫中男主角殷劍平的劍招相同，不過是截然不同的攻擊招式

施術者將整個戰鬥空間佈下規制行動的禁制，在一定的時間內，對方必須遵從禁制所制定的規律進行戰鬥，主要用以長時間干擾敵人行動或是形成強力的全體防壁，法力的消耗相當驚人，像是「幽魄厲界」、「六甲神儀」等。我方伙伴之中，最擅長使用特殊禁制的就是天瑤派的傳人封鈴笙。

禁制是非常強力的咒力之壁，因此施咒者必須全神貫注才能維持禁制的存在，也就是在禁制的時效結束之前，施咒者將無法進行其他行動。所以禁制雖可帶來強大的功效，但也會因此使己方暫時失去一員戰力，在使用時需得多加考慮。

## 時律咒術

終極的咒術，在過去與未來的縫隙找出關鍵去改變時間流動的方向，像是「逆時之契」、「瞬息神儀」等可用以逆轉敵人的行動，或是瞬間完成伙伴的行動，更可配合其他的咒術與特技，組出強力的連技。擅長使用使用時律咒術的有封鈴笙和天分過人的慕容旋璣兩人。

由於這回使用的是即時戰鬥系統之故，「時律」將可有效的影響戰鬥的結果，特別是在面對一時無法打倒的強敵時，適當的延阻、破壞敵人使用強力特技或法術的企圖，將可使全隊免於經常陷入瀕臨全滅的危機，或是反制某些敵人的危險能力。

除了這兩個系新法術之外，據說還有需要靈獸之氣才能使用的最強咒術，不過這些咒術的存在與使用方法目前仍是個謎，就等待各位玩家將來在遊戲中一一發掘囉！



▲類似地震的集體攻擊，並將我方已有行動全部震除



▲敵方人物"血嬰冥葵"的招式--「火蓮子」，將爆炸性種子噴到我方戰鬥地板中央爆炸

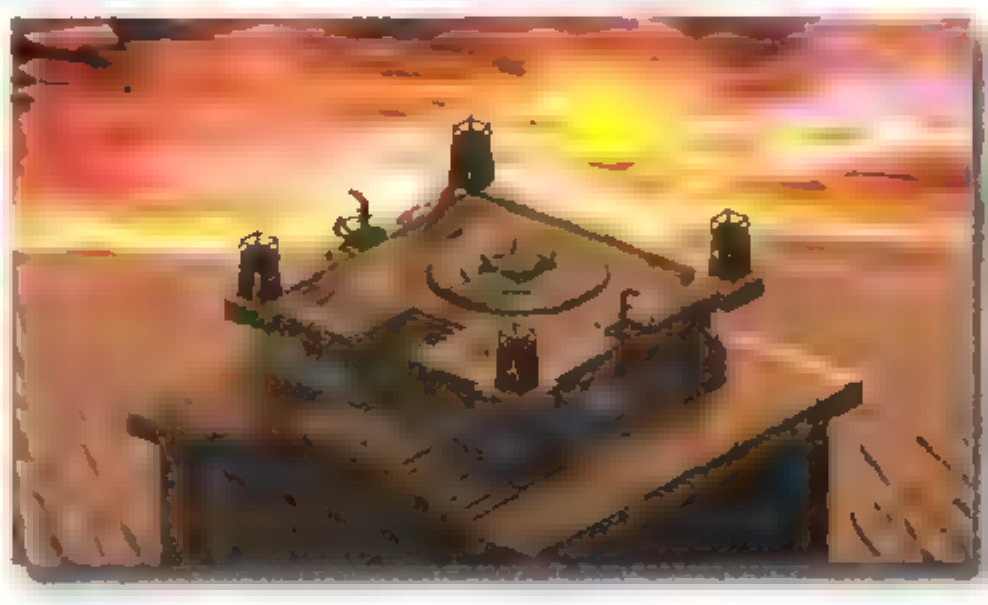
# 絕技系統

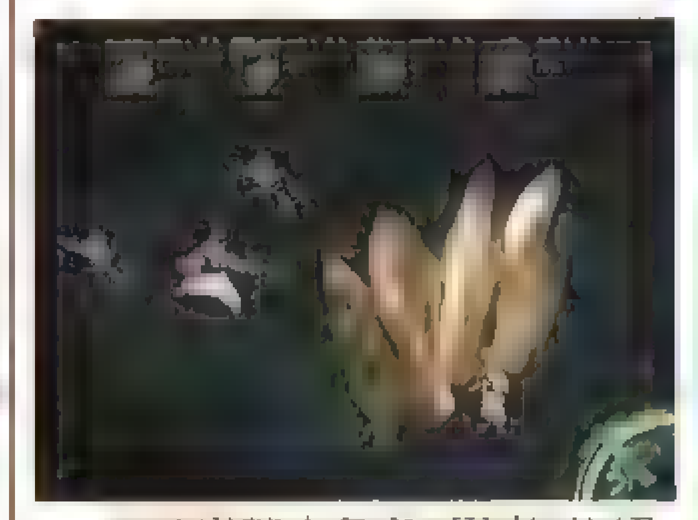


▲慕容旋璣的特技--紫琰飛煌

相對於咒術的另一種攻擊方式就是「絕技」。絕技和咒術是類似但性質絕不相同的行動方式，它們沒有明顯的系列區分可言，且具有各式各樣的獨特功能，而且只有特定一體或一系列的怪物能夠使用。舉例來說，化蛇系列的怪物大多能用絕技「化血毒沫」。

我方伙伴的代表性特技，就是冰璃凌厲狠辣的劍技和古倫德迅猛豪快的槍技，它們或能一次攻擊多名敵人，或具有數倍於常時的威力，雖然要同時耗費「氣」與生命力才能施展，卻是劇戰時臨危決勝的無雙利器。而敵方的特技則更是多采多姿，除了夾帶各種危險特效的威猛攻擊之外，干擾、防禦、行動破壞等各種外門特技也一應俱全。由於其種類繁多，在此無法一一加以介紹，等各位玩者在遊戲中遇上這些敵手之後，就會慢慢體會到這些絕技的特別與華麗之處了。





▲頭頭級敵方角色"周宗"的招式之一



▲古倫德的特技--炎殺戟






類　型
線上RPG

設計公司
日本ENIX

代理公司
大宇全球

上市時間
九　月

提到「勇者鬥惡龍」（Dragon Quest），應該沒有沒聽過的讀者吧！這款由日本ENIX公司所出品的系列名作，如今已成為遊樂器上的RPG經典代表作。最近ENIX為了進軍Online Game市場，特地推出了PC版的線上遊戲「魔力寶貝」（Cross Gate）



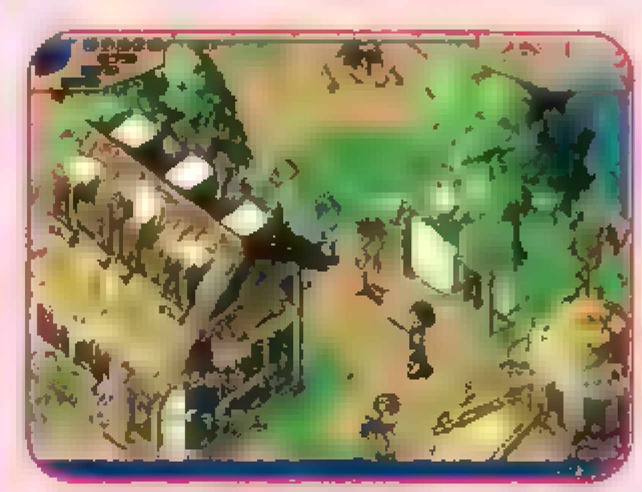


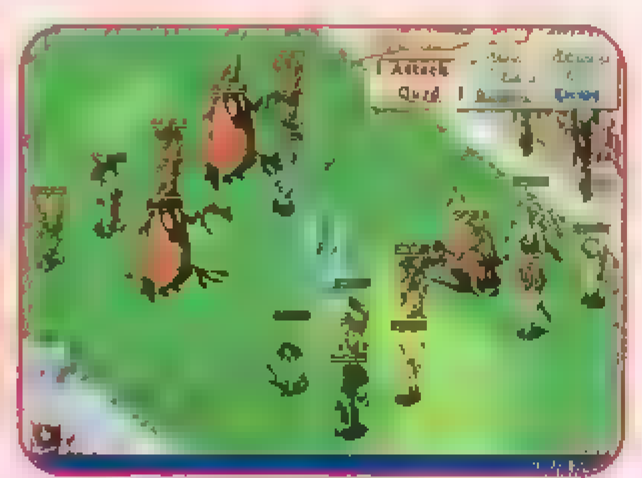


遊戲的故事背景發生在類似中古世紀歐洲的劍與魔法之世界，由索奇亞島、芙蕾雅島、莎蓮娜島這3個島所組成的法蘭王國，目前的統治者是『席巴達克因』國王，由於遭遇到各種莫名的事件所困擾，因此他提出了「冒險家推薦法」，想要集合最優秀的冒險家為法蘭王國帶來和平，而玩家即將扮演這些冒險家，進入法蘭王國中協助這個世界的人民。

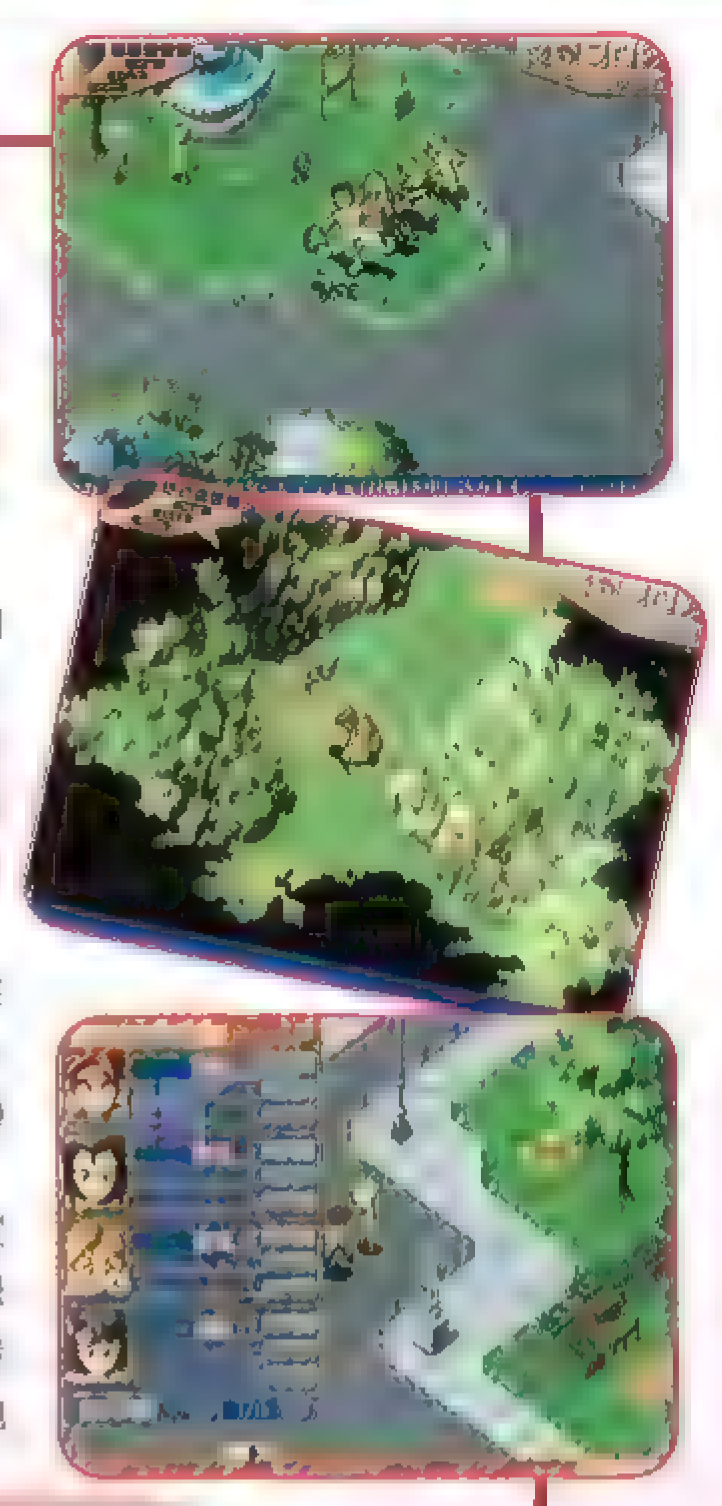
由於目前在市面上的連線RPG，大多屬於美系或韓系，其畫面以真實為訴求，故多半畫面較為暗淡，而且內容也偏重練功及戰鬥，使得RPG原先應具備的故事性及遊戲性相對顯得薄弱；而「魔力寶貝」則是日系遊戲的具體呈現，不僅畫面的用色明亮、人物造型Q版可愛，在ENIX強大的企劃能力之下，本遊戲將會有豐富的內涵、多樣化的謎題及大量的對話，讓遊戲成為真正的多人RPG，而不再是集體練功場或聊天室。





## 頗具特色的架構設定



為了讓玩家可以造出自己獨特的遊戲角色，一開始有14種可愛的角色供玩家選擇（男女各7種），而且每種人物可更換4套顏色；另外玩家還能設定眼睛及嘴部的特徵，總共有1400種組合，讓玩家創造屬於自己的個性角色。在遊戲中，人物也可以選擇20種不同的動作來表現自己的反應，像坐下、高興、生氣、倒地裝死等，讓玩家的情緒表現更加生動。

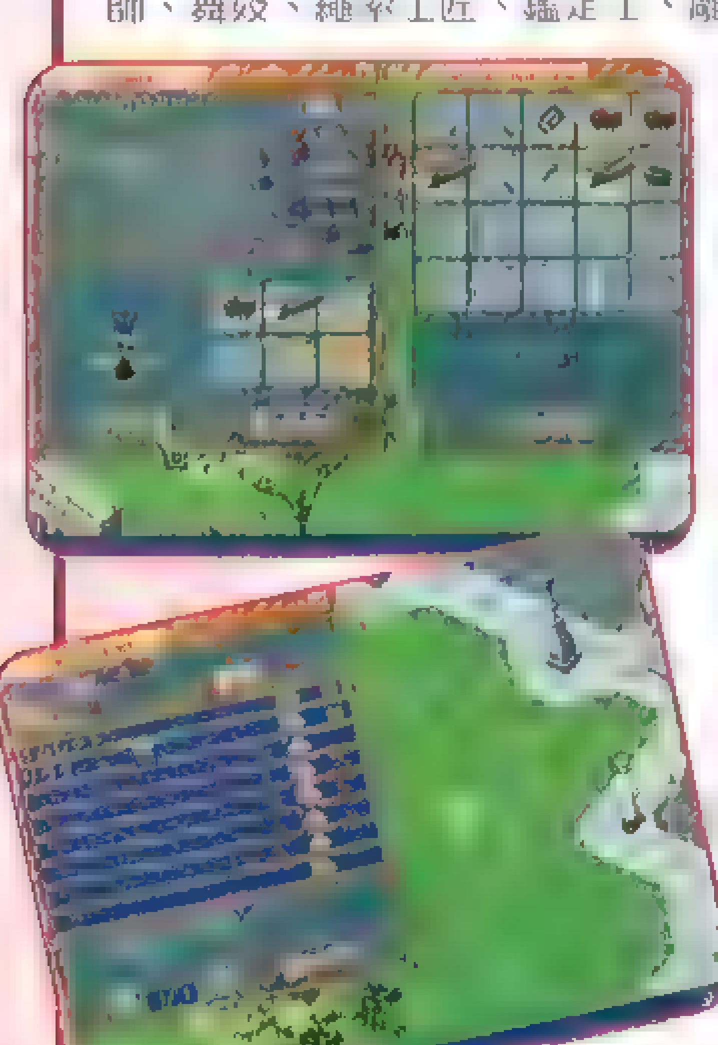
「魔力寶貝」在設計上強調操作方便和互動性，除了用滑鼠便可以輕易地控制人物動作之外，玩家之間還可以用交換名片、互相寫E-Mail等方式連絡感情；另外有預設詞句的熱鍵，只要設定好常用的口頭禪，對話時再按個鍵就可以快速說話了，讓打字速度不快的人也可以輕鬆聊天。在遊戲內的城鎮或地下城中，還有留言版的設計，玩家可以在這裡任意留言，每則留言還會有留言者的大頭照及留言時間，就好像網路上的留言版一般，但不用擔心版主會洗版面哦！

組隊冒險的方式可說是「魔力寶貝」的特色之一。玩家們在組隊之後，只要讓扮演領隊的人物行動，其他隊員也會自行跟上，這樣就不用互相等人或怕四處失散，而且隊員們也可以不用時時刻刻移動人物，能夠在線上輕鬆地談天說地。不過有時兩個隊伍之間要是看不順眼，也可以來個團隊PK呢！

說到PK，這種網路RPG中常會發生的困擾，在「魔力寶貝」中不會發生；玩家若要互相較量，必須要雙方都開啟對戰（PK）的功能，才會進入PK，所以如果不想和別的玩家戰鬥時，只要不用對戰功能便會自動拒絕別人PK。如果玩家真的想較量一番的話，也可以進行1對1或是隼團5對5的對戰，或是在村落的競技場報名參賽也行。

## 選擇自己的生活方式及目標

憑著製作出「勇者鬥惡龍」的實力，再結合新加入技術團隊的連線遊戲架構經驗，「魔力寶貝」具有相當的優勢。遊戲內容將有一百多種的職業，這些職業會決定人物的能力及生存方式。遊戲中的職業分成數大類，每一類又分五種等級，共有一百多種的職業可以選擇，其中有許多特殊的職業，例如黑社會老大、印鈔師、封印師、律師、舞妓、縫衣工匠、鑑定士、雕刻家、醫師、獸醫師、護士、傭人、料理家等形形色色的職業。如果玩家想要對體驗新的人生時，還可以轉職（「勇者鬥惡龍」中最大的特色之一），以嘗試不同的線上人生！



為了配合職業的專長，魔力寶貝也有上千種的技能來搭配職業，這些技能可分為戰鬥技能及生產技能兩大類。戰鬥技能為戰鬥時產生的技能，可增加戰鬥的多樣性；生產技能為非戰鬥技能，包括製作或修理東西。玩家得透過升級，才能學習更多更高深的技能，不過許多技能都有職業、等級等不同的限制，所以遊戲的變化性相當地高。





## 可呼叫寵物作戰

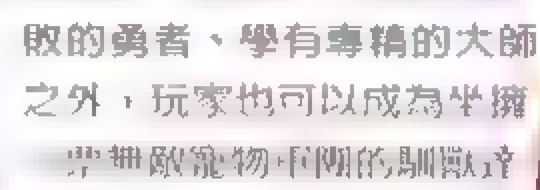


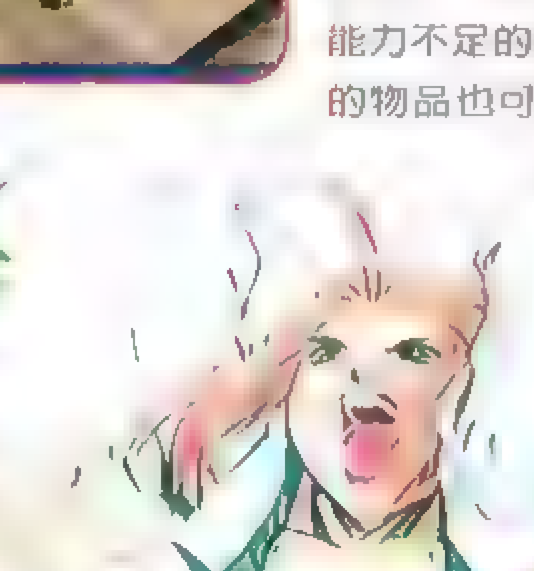
自『勇者鬥惡龍』5代以來，一直廣受好評的馴獸系統，此次也會在遊戲中出現。遊戲中出現的各類怪物可分為40種基本類型，若再細分其屬性，共約有180種；每種怪獸都有各自的種族，之間會有強弱的關係。玩家可以抓某些怪物成為自己的寵物，每個人最多可以同時攜帶五隻。



就如同神奇寶貝、數碼寶貝般，經過訓練和照顧後，寵物會越來越強，會替玩家解決不少麻煩的敵人。聰明的寵物還能幫你寄送寵物郵件給其他玩家，郵件還可設定為普通郵件、急件或是特急件；但是寵物的能力不足的話，托運的物品也可能遺失的呦！因此除了成為百戰不敗的勇者、學有專精的大師之外，玩家也可以成為坐擁一群無敵寵物軍團的馴獸達人哦！



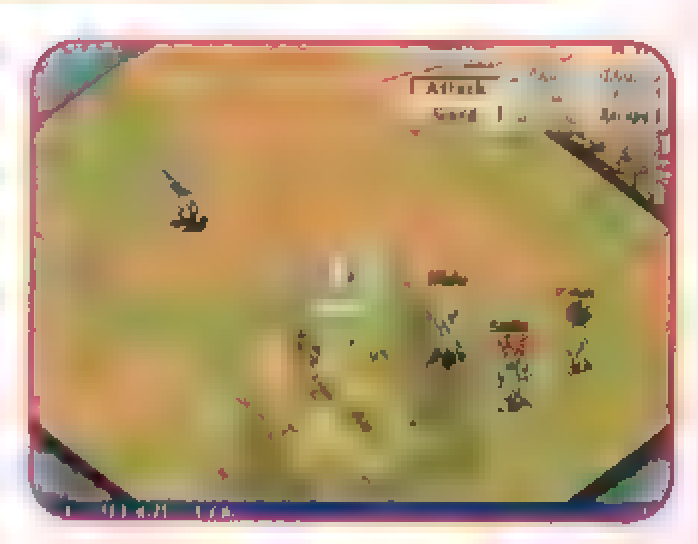






## 回合制的戰鬥系統

遊戲戰鬥採取的是回合制，最多可以有五個玩家及五隻寵物加入戰鬥，這時每個人有三十秒的時間來決定下指令，每個人同時可以用兩個指令動作，這時可以決定讓玩家角色連續行動兩次，或是留一次動作給寵物執行。除了一般的武器直接攻擊及魔法攻擊之外，玩家的寵物攻擊更是多彩多姿。另外戰鬥時不需擔心死亡，因為生命值不會降到0，只會變成暈眩，玩家不用擔心變成鬼魂後還要飄回教會復活了。



戰鬥畫面右下方為玩家，左上方是敵方：隊伍具有前後排之分，主要是用來決定攻擊及防禦之能力差別，擅長肉搏的在前排，魔法師則可以在後排施法。由於在戰鬥中也可以對話，所以玩家可以一邊作戰一邊進行溝通，有時可以化干戈於無形。





魔力寶貝可說一款以『卡哇伊』的遊戲，預計可以吸引到年齡較小及女性的玩家加入。本遊戲在7月下旬於日本正式上市，而台灣地區則由大宇全球發行，其中文版將在8月份進行測試，目前預定在九月開始與玩家見面，讓玩家體驗日系遊戲迥然不同的樂趣。






老夫子大富翁
Old Master Q
拼圖送驚喜！
GAMEONE出品的老夫子大富翁於7/27上市，
爲紀念這一刻，讓讀者們一起感受歡樂氣氛，
有好禮相贈！
請找出拼圖中的字是什麼，回答方框中問題，
寫在明信片背面，連同截角一起寄到：
806高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
軟體世界 收
拼圖中的文字是_________
姓名____________________
聯絡電話________________
聯絡地址________________________________
(基本資料需清楚，否則無法寄送贈品。)
活動截止日期：2001年8月31日
屆時將從答對的讀者中抽出71名幸運讀者，
贈送：
特別獎 1名--1:1的軒轅木劍一把。
幸運獎 20名--新上市<<老夫子大富翁>>一套。
鼓勵獎 50名--軒轅裁信刀一把。
幸運得獎名單將公佈於2001年九月號軟體世界雜誌上。
若有問題，查詢電話：(02)23892007台灣GAMEONE小純

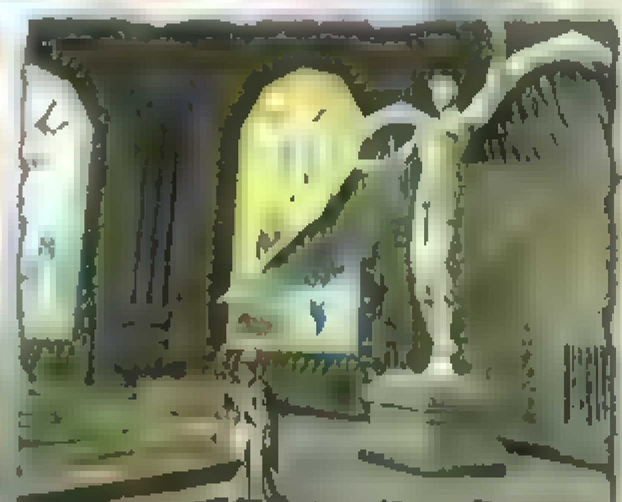
Destiny Demands He Fulfill the Prophecy

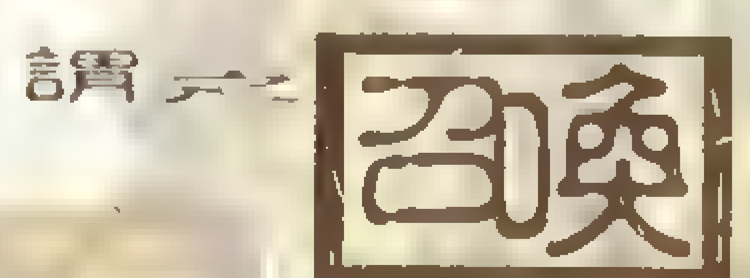










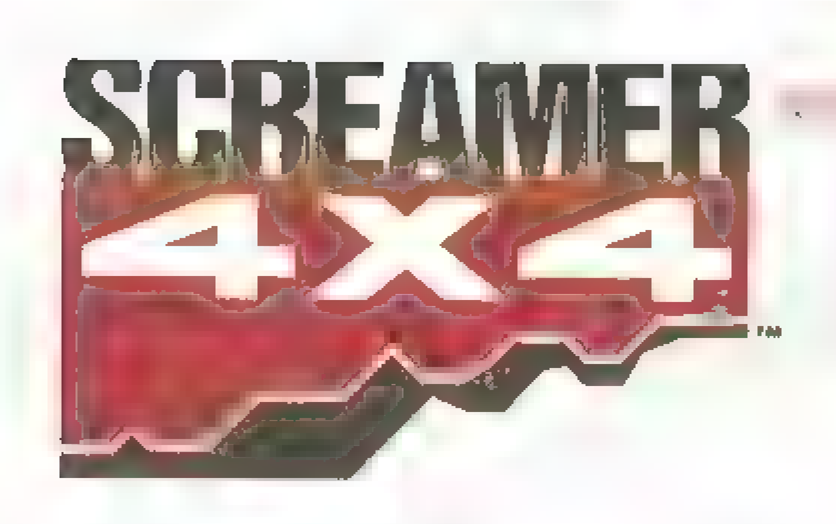



召喚




英特衛多媒體


召唤者
Summoner
Game and Software © 2000, 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc.
Summoner, Volition, THQ and their respective logos are trademarks
and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
THQ

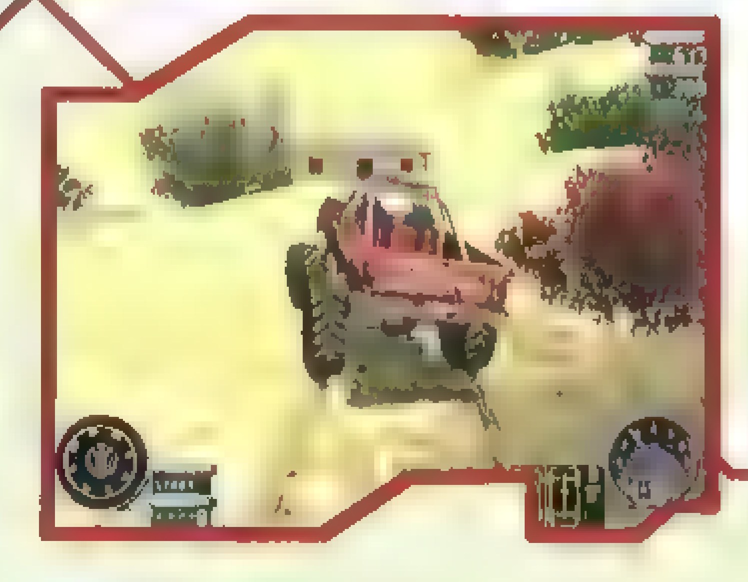







窮山惡水、危崖絕壁、暴雨濃霧‧‧‧‧‧‧
這場比賽



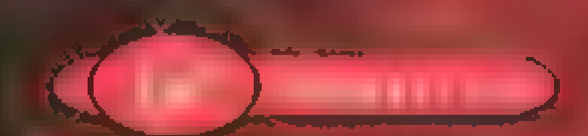





駕馭世界最強越野車
突破60個史上最無理賽道
硬闖最棘手天候，最惡劣地形
體驗真實狂野危險最有感覺的越野競飆！




英特衛多媒體
INTERWISE




WAEI
包好尿布準備戰鬥囉！
COME ON BABY 漂亮一夏季！
要HAPPY也要美麗！come on baby隨產品附贈ZA兩用粉餅試用品（1g），讓妳大笑大叫依然美麗不NG！
憑活動截角就有機會獲得ZA兩用粉餅試用品，只有一百個名額喔！請將截角貼在明信片上寄到台北市光復南路495號B1 「come on baby漂亮一夏季收」，美麗就馬上是妳的！
本產品由 ZA 獨家贊助，八月中起全省超商及各電腦賣場均售


POTATO
SELECT BABY
COME ON BABY







# 特勤機甲隊整裝待發

歐姆尼星的命運岌岌可危！

指揮最性感、最機智的美少女
操縱最強悍、最有魄力的機器人
運用最精良、最絕對的武器戰備
給你最絕對的權利來決定歐姆尼星的未來

## 特勤機甲隊4

科技 美少女 戰鬥的完美結合




恐怖是接二連三的…

厄夜叢林驚悚完結篇，但黑夜還在無限蔓延…




# 厄夜叢林III



BLAIR WITCH 步步驚魂

VOLUME III: THE ELLY KEDWARD TALE



**I、II集驚叫狂賣中**

**厄夜叢林 三部曲 恐怖驚悚 一次擁有**

即日起至90年7月31日止

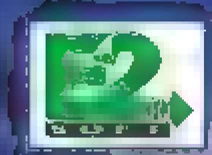
將廣告中之截角附上1080元寄回

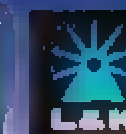
「台北市光復南路495號B1厄夜叢林系列收」

厄夜叢林全集完整版，讓你一次毛骨悚然到底！


華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心·04-2385-2256 南區營業中心·07 555-3222






# 魔法．激戰．善惡．召喚

正邪的對抗與血染的風采




MIRROR WAR

一流RPG魅力



一流設定



一流特效



炫目燦爛的3D光源效果






金怨嘆無路庸
玩群俠找古龍

陸萬英雄好漢齊號召
柒月拾日玩古龍尋珍寶

【活動期間】
七月十日至八月十日止

【活動辦法】
凡購買古龍群俠傳剪下說明書上截角寄回華義國際古龍特企小組收就有機會獨得下列珍寶

Kodak DC3800數位相機（市價13000元）一名
Nokia 8210 手機……一名
哈電族隨身卡……五名
石器時代原版光碟……十名
古龍經典掛報……二十名
古龍收藏杯墊……一百名

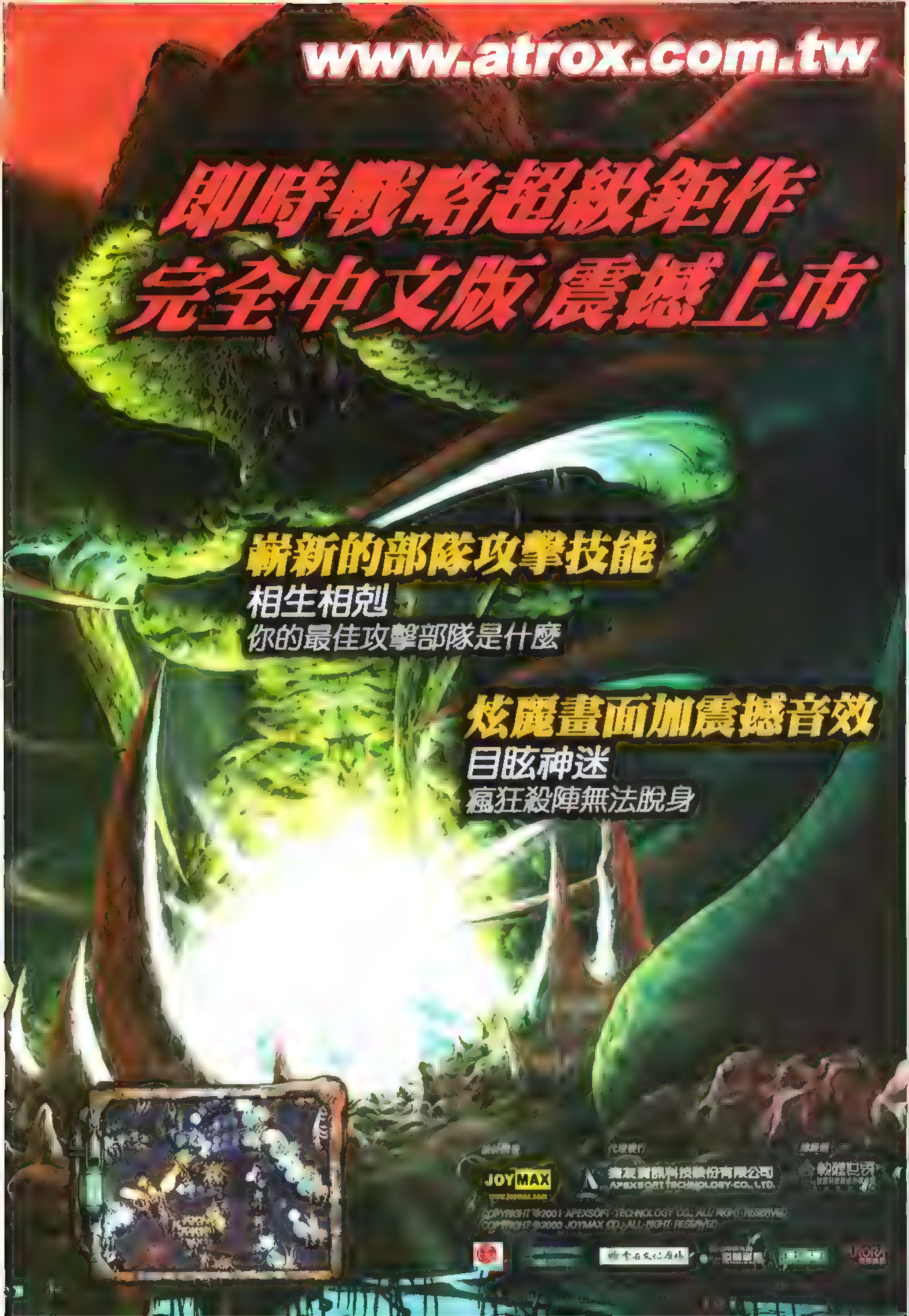
此乃江湖一大盛事 務請各路豪傑廣為流傳


鬼夜宴
山精水怪舞綠焰
醉眼迷離生死間
笑問今宵何處去
邀君共赴百鬼宴


即將開幕.........
代理發行
華義國際數位娛樂股份有限公司



ATROX
魔域爭霸
多元戰術戰略系統
開局PK
衝搶出自己的領域
最佳連線對戰伺服器A-NET
網上廝殺
創造新世紀遊戲戰場
多種混合遊戲模式
刺激詭變
三種種族部隊隨你操作


www.atrox.com.tw
即時戰略超級鉅作
完全中文版震撼上市
嶄新的部隊攻擊技能
相生相剋
你的最佳攻擊部隊是什麼
炫麗畫面加震撼音效
目眩神迷
瘋狂殺陣無法脫身
JOYMAX
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
COPYRIGHT ©2001 APEXSOFT TECHNOLOGY CO., ALL RIGHT RESERVED
COPYRIGHT ©2000 JOYMAX CO., ALL RIGHT RESERVED




# 百萬魔域王者爭霸戰
# 生存與毀滅．種族間的魔域聖戰

超強即時戰略新作「魔域爭霸ATROX」，
再掀連線對戰熱潮，趕快報名參加，
即時戰略王者爭奪戰，新世紀即時戰略霸主就是你。



比賽辦法

比賽軟體：魔域爭霸ATROX，官方地圖

比賽人數：個人

比賽時間

※ 初賽2001年8月10日起

※ 區域複賽2001年9月 15、22、29日

※ 全國冠軍爭霸賽2001年10月 6日

比賽總獎金

※ 全國冠軍爭霸賽第一名**二十萬**元

比賽地點、報名方式、其他比賽規則與比賽詳情8月份起
請前往全國網咖索取活動手冊或密切注意魔域爭霸官方網站

**www.atrox.com.tw**

JOYMAX



富牌大英雄…
打敗魔獸惡勢力
成為真正大英雄
融合線上連線 即時對戰 RPG 大富翁
最耐玩的遊戲終於來了…
一個寶箱的爭奪…
一個糊塗的天神…
造就了這個故事…
一個英雄的故事就這樣誕生了……
線上分team競爭 豐富變化樂趣多
九人即時連線作戰
畫面刺激絕不冷場
獨特大富翁另類玩法
步步驚奇樂趣多
九種職業挑戰多 誰當英雄自己選
800多種神奇道具
讓你呼風喚雨嚇嚇叫
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
Tel (02)2528-8098 Fax (02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw



X-COM戰警
經典遊戲【X-COM幽浮】最新鉅作
第三人稱射擊遊戲年度代表作
高科技強力武器
寫實逼真3D遊戲畫面
TV GAME般痛快淋漓
X-COM
ENFORCER™
TAKE THIS TO YOUR LEADER!
10月即將上市
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.




躲2官方網站：www.dodgeball.com.tw

*40多種人物個個身懷絕招不可不防*
*10多種比賽場地比出國比賽還更刺激*
*神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你*
*正式躲避球比賽場地完全逼真呈現*

**熱鬧登場**

# 躲避球新世紀之戰開打へ～！

7月份遊戲銷售排行榜第2名

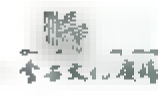
怪招百出，果真無處可逃。

遊戲過程緊張又刺激。

買個魔力寶物再上場應戰吧！

遊戲過程保證讓你又驚又喜。












歡迎進入網路遊戲的真世界
真世界
Dark Mayer
真世界女魔導士・闕迫
最有內容的網路遊戲來了
相約真世界，享受幸福的滋味　除了武力，還要感動的權力
遊戲的精神在於玩樂，
玩樂除了刺激，還要能夠感動。
真世界提出遊戲新主張，
邀請男生女生一起來打造真世界裡的『愛情之城』，
除了飆武力，
還要把感動飆到最High。
女人專屬的...愛情之城
八月隆重開城
現在起請即刻到
www.apexon-online.com.tw
加入捷生會員　網路遊戲"真世界"馬上擁有

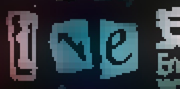
魔法・劍・妖精・冒險・傳說・・・

# 九英雄物語

## 聖戰語錄














至高無上
TZIHAO-WUSAN
既是養成也是冒險遊戲
好膽麥造!!
(c) 2001
EngineSoft Entertainment

# 石器時代2.0版 家族開拓史



上市角色扮演

- ◆出版公司／華義國際
- ◆發行公司／華義國際
- ▶配　備　P 200MMx以上、Modem
- ▶記憶體　32MB
- ▶操　作：鍵盤、滑鼠



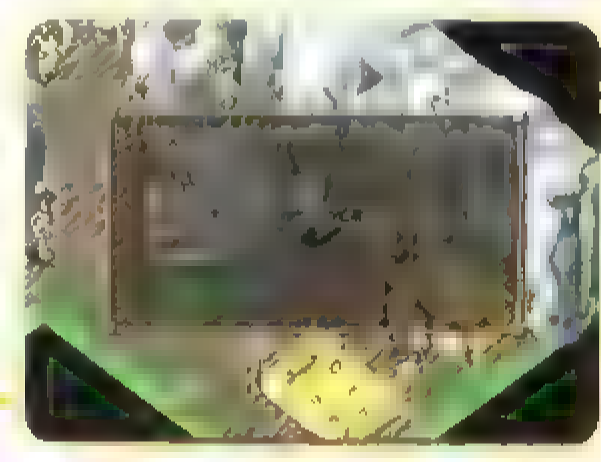

各位摩登原始人們請注意，華義國際的超人氣Online Game－石器時代，即將推出2.0版，這個版名為「家族開拓史」的更新版，容量高達600MB之多！本刊特別對贈由華義國際友情贊助提供的2.0版完整光碟，於八月一日起開放讀者們上線試玩，共可供試玩10次，以10天為試玩資料，石器迷們快拿出本期光碟，開始創造你的家族歷史吧！

## Family Only!的家族開拓史

既然名為「家族開拓史」，可想而知，「家族」便是2.0版的最大特色，在將石器時代更新為2.0版後，透過新的家族功能，加上原本原始人的團結性，不但可以組成五人小隊進行冒險，家族的規模更可擴充，達到百人家族的規模哦！

### 家族成立步驟1　族長發起新家族申請

想要成立家族，就得有人以族長的身份發起，而想成為族長，條件為等級八十以上，或是一轉以上等級不限，一旦滿足以上的條件，你就能在四大村裡申請成立新家族成為族長了！接著，你必須在72小時內，找到10個原始人加入你的家族，一旦湊齊人數，就能得到官方的成立認可了！要注意的是，家族總成員不能少於10名，要是有人脫離家族，身為族長的你若無法在72小時內召集人馬補齊人數，辛苦建立的家族可是會因此而解散哦～



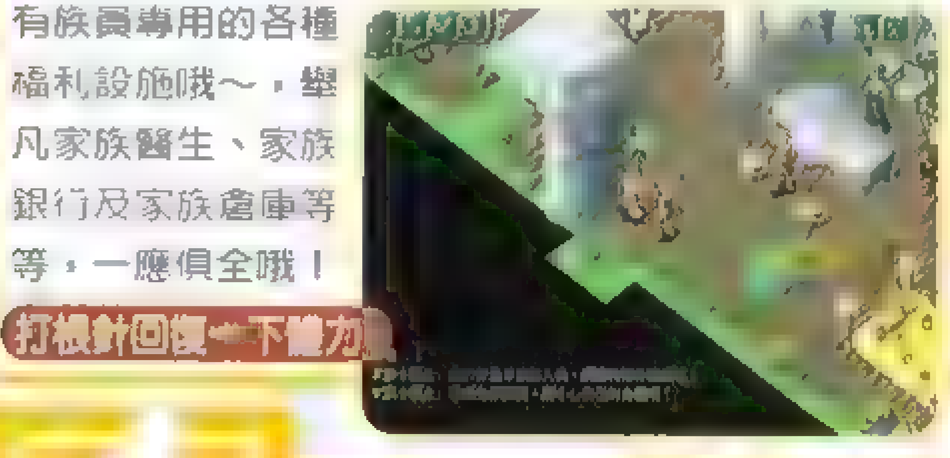
### 家族成立步驟2　選擇家族守護獸

當身為族長的你提出家族申請時，同時要註冊一隻寵物，做為家族的守護獸。守護獸最大的功用在於可以合成或料理出很特別的東東！據說守護獸的合成能力和家族勢力息息相關，家族愈強才會六畜興旺，守護獸的合成效果便更強，聽說合成上限是可以合出20級的道具，這樣想想……最強大的家族，擁有最強大的道具，會不會有強者愈強的局面呢？不過邁向最強的家族是所有族人們的共同心願，家族才有向心力啊！



### 家族成立步驟3　選擇家族基地

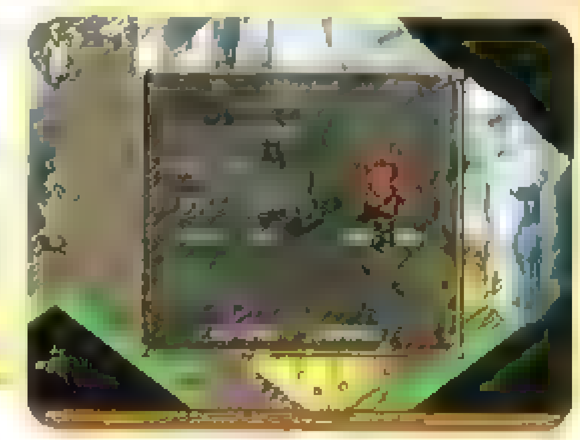
既然是家族，當然不能沒有一個「家」，但若想要真的讓你的家族有個基地或據點，條件是家族成員必須有30名以上，一旦滿足這個條件，就能在四大村附近，建立起屬於你家族的一個真正的家了。特別的是，在這個家族的秘密基地裡，可還擁有族員專用的各種福利設施哦～，舉凡家族醫生、家族銀行及家族倉庫等等，一應俱全哦！



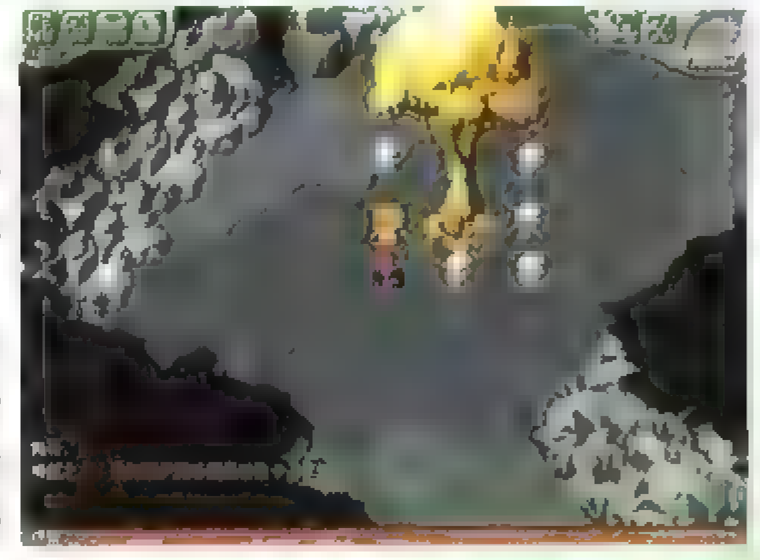
打根針回復一下體力

### 家族成立步驟4　選擇家族精靈

最後，除了守護獸外，家族精靈也是申請家族時的必要程序。家族精靈可分為光明精靈和黑暗精靈，舉凡光、鏡、治療與保護型的精靈就是光明精靈；而攻擊或是造成敵方狀況不正常的精靈是黑暗精靈。一旦族長選擇光明或黑暗時，所有族員在使用家族精靈的法術時，氣的損耗量都會降低很多哦！



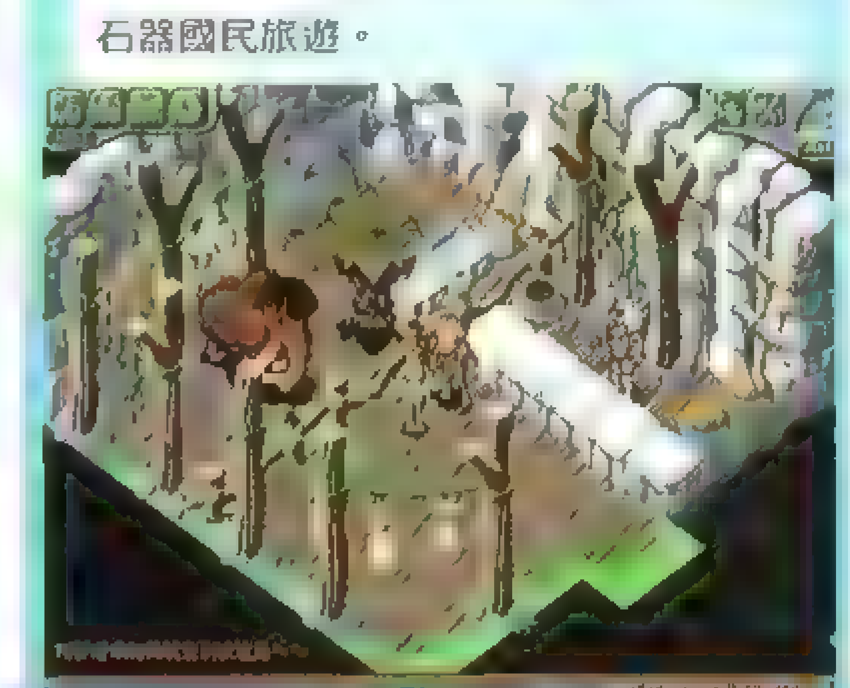
## 神秘的精靈王傳說



精靈王傳說是一個描述石器時代中，人類、恐龍（寵物）、精靈三族同生互動的故事。精靈王，原始人轉生的命運操縱者，也是掌管原始世界運作者，精靈王手下的光明與黑暗精靈們，隨時都在保護原始人，聽候原始人的差遣。在石器時代2.0版家族開拓史中，將揭開精靈王傳說的秘密，這個秘密是什麼呢？跟精靈有關嗎？沒人知道……所以精靈王傳說，還有待原始探險家去找到真相，不過給探險玩家一點任務線索，精靈王是掌管原始人的轉生程序者，難道在石器裡的寵物們，就不能轉生嗎？這個答案，應該就在精靈王傳說可以找到。

## 便利的加美航空公司

還記得長毛象公車嗎？石器時代2.0更先進地成立「加美航空公司」，讓玩家們便利地往返飛行於各島之間。石器原始人或許認為有自從有了神奇的羽毛後，就能瞬移到各大村裡。不過別以為什麼東西都買得到，並不是所有的羽毛都會在村裡買得到，所以加美航空公司將要特別服務不認得路或一般型玩家，只要花一點點的石幣，就能往返於南北島各村，與一些觀光景點，來趟便宜有快速的石器國民旅遊。



使用可以飛行至薩姆吉爾村的羽毛

## 龍行虎步，寵物座騎登場！

看到石器GM騎著奇寶出場，玩家們是不是很羨慕呢？當年的PK百萬盟主，也被允許騎著鳥在原始世界奔走，不知羨煞多少原始人。各位原始人是否也想騎著自己的愛寵在石器的世界裡冒險呢？基本上為了保護小動物，熱愛寵物的豬頭工程師是不允許玩家騎著烏力或威伯，虐待可愛的小寵物，但……若是雷龍、暴龍、虎系的寵物，就另當別論，豬頭工程師在石器2.0版特別恩准玩家們騎著牠們馳騁於原野上，這些都會在石器時代2.0中逐漸開放歐！現在最能確定的騎寵情報是：族長級的人物才能騎暴龍，其他玩家只能騎雷龍或虎。除了騎寵物外，在過去的原始大陸上，依照石器世界各地域不同，依四屬性有不同的環境生成，同物種下也會有不同的習性生物，但是那些失落的屬性寵物去哪裡了呢？石器時代2.0將揭開這些秘密，消失的寵物們，在精靈王的神奇力量下，這些遠古失落的寵物們將現世，原始寵物獵人們，趕快去捕獲那些失落的寵物吧！





◆出版公司：昱泉國際
◆發行公司：昱泉國際

▶硬體配備：PII233以上
▶記 憶 體 32MB
▶操　　作 鍵盤、滑鼠

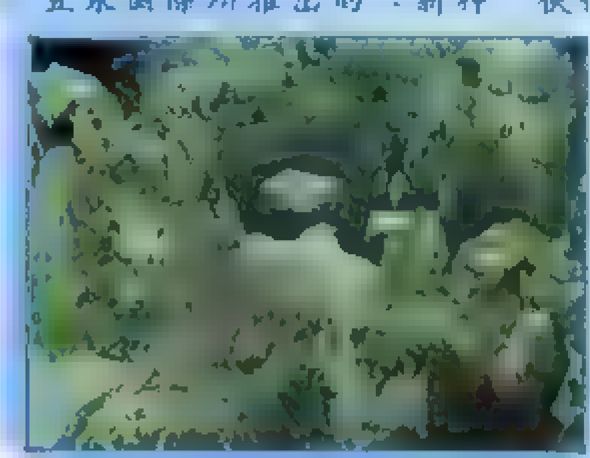






武俠大師金庸的筆下曾描繪出許多武林中人的形貌，有郭靖的忠厚純樸、張無忌的仁心俠道、令狐沖的豪邁不拘，相信都讓人印象深刻，但是其中要最令人回味再三的，應該是楊過的深情不悔。一段原為世間所不容的師徒之戀，在經歷了各種環境阻撓及常達十六年的等待之後，有情人終成眷屬，也成為千古永傳的佳話。

不過在這段故事的背後，或許不少讀者都有個疑問，那就是楊過在武藝大成之後，是如何在這十六年內成為人人稱頌的「神　俠」？現在昱泉國際所推出的「新神　俠侶完結篇」，不僅將從楊過在絕情谷與小龍女離別後的故事開始敘述至小說結束，還會將小說中未曾提起的這十六年經歷以另一種風貌展現，讓讀者瞭解人廚子、無色禪師、葉啞頭陀等這些個性古怪的武林名宿，是如何對神　俠佩服不已的，更會提起其渡海至荒島找尋小龍女的隱密傳奇。



## 重新繪製的人物造型

[illegible]




[illegible] (Motion Capture) [illegible] 玩家可以 [illegible] 據製作小組表示 [illegible] 進一步的 [illegible]



### 程英

李莫愁血洗陸家莊時被黃藥師所救，成為黃藥師的入室弟子。楊過離開絕情谷後，與表妹陸無雙定居嘉興鎮，終生不嫁。氣質雍容，沈穩冷靜，喜怒不形於外，但眉間似有淡淡哀愁。

### 陸無雙

為程英表妹，個性強悍，急公好義，但處事過於急躁且脾氣火爆。

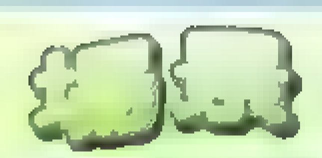
### 柯鎮惡

江南七怪之首＂飛天蝙蝠＂。兩鬢如霜，雙目失明，撐著根鐵拐的跛足老者。兩眼雖瞎，但一手毒蒺藜的暗器手法及伏魔杖法的功力仍出神入化。



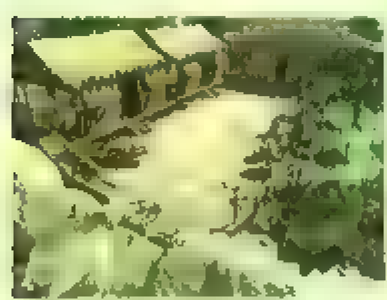






## 場景

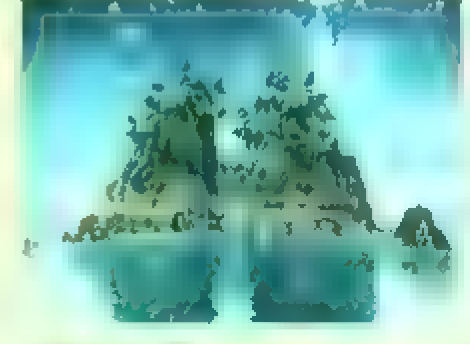
所有的2D場景.均以更進步的手法重新描繪，其中可明顯看出襄陽城、蒙古軍營比起前作有相當大的差別。3D [illegible] 來指引方向，只要藉由周遭景物，便可分辨出身在何方，不再有迷路的困擾



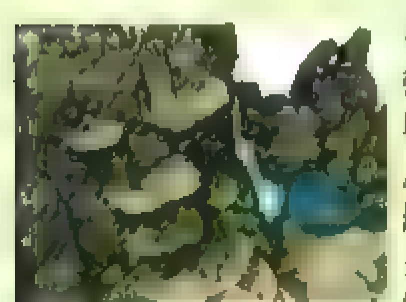
**東海漁村**
位於東海之濱的一個小漁村，鄰近錢塘江口，神鵰帶楊過來此地的怒濤岩，利用海潮練劍。



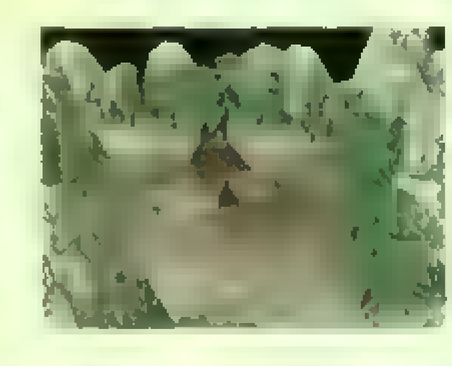
**襄陽城**
南宋抗蒙的根據地。因為郭靖、黃蓉夫婦鎮守襄陽，與蒙軍對抗，使蒙古連攻襄陽十餘年仍無法攻克。



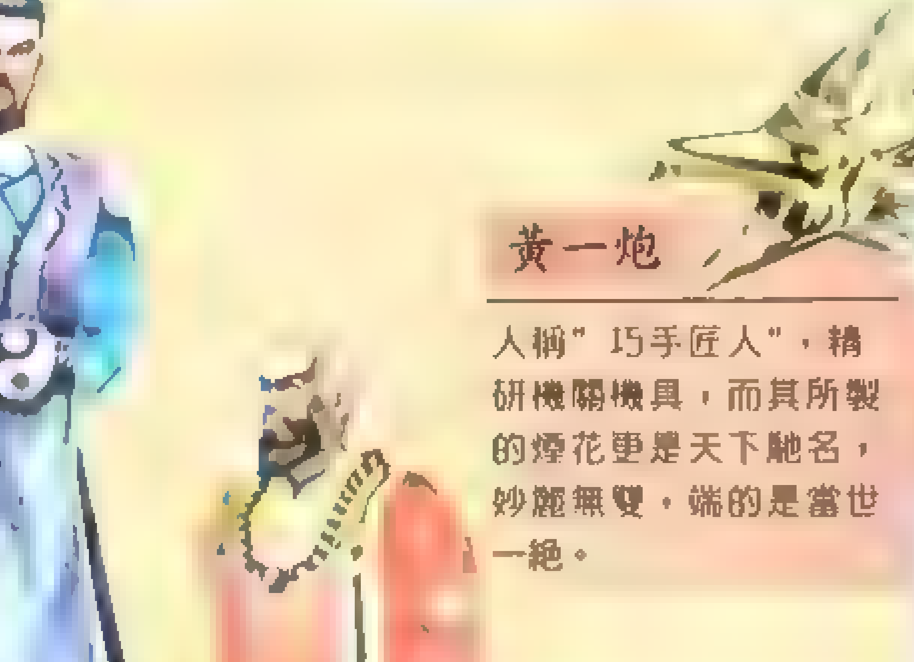

**海中孤島**
海中孤立的一座島嶼，或許正是南海神尼所居的大智島，找到此島，楊過與小龍女便可不用苦等一十六年方能相見……



**神鵰山谷**
劍魔獨孤求敗晚年與神鵰相伴的隱居之所。楊過藉著神鵰的教導而習得獨孤求敗劍法之精髓。

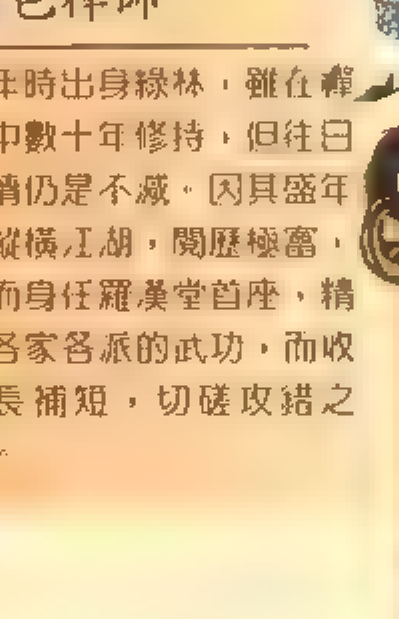


**絕情谷**
小龍女斷腸崖前留字，相約十六年後重逢。這是令楊過情絕腸斷之處，亦是楊過一心所繫之地。



### 青靈子
崑崙派凌虛道長的首徒。盡得崑崙一派武學精要，在造詣上早已青出於藍。凌虛道長自少林返山途中與人發生衝突後音訊全無，青靈子為尋師父下落而四處查訪。

### 黃一炮
人稱"巧手匠人"，精研機關機具，而其所製的煙花更是天下馳名，妙麗無雙，端的是當世一絕。



### 無色禪師
少年時出身綠林，雖在禪門中數十年修持，但往日豪情仍是不減。因其盛年時縱橫江湖，閱歷極富，因而身任羅漢堂首座，精研各家各派的武功，而收截長補短，切磋攻錯之效。



### 大廚子
廚藝號稱天下一絕，個性率直，為人豪爽



### 聾啞頭陀
聾啞頭陀長居烏鴉山，乃是三湘武林名宿，武功甚強。但因又聾又啞且個性乖僻，故不喜與武林中人交往。



### 天鳴禪師
少林寺方丈，禪心明敏，寬博有容，武學佛學皆有極高的修為。

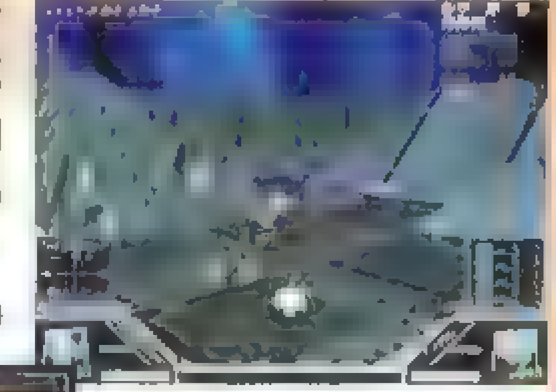



◆研發公司 Visualand
◆國內代理 因思銳遊戲總局
▶ 基本配備：PentiumⅡ266
▶ RAM：64MB
▶ 配備：鍵盤、滑鼠




雖然現在市面的線上遊戲越來越多，但是大多是需要花時耗力練功的RPG類型，使得想要上網與其他網友同樂的玩家，得花無數的時間及精力掛網，以免落人之後，但這樣就失去原先上網以遊戲會友的用意了；而CS、世紀帝國的遊戲雖然張力十足，頗適合三五好友一起打拼，但一場激情過後，什麼都沒留下，又欠缺像RPG般的練功成就感。

如今由中韓共同合作在台成立的新公司「因思銳遊戲總局」，即將在台灣推出第一款全3D的線上即時射擊遊戲～「X坦克ONLINE」，讓玩家同時體會到CS的快感及RPG的練功樂趣！

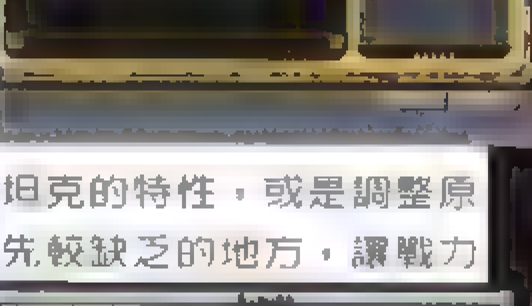


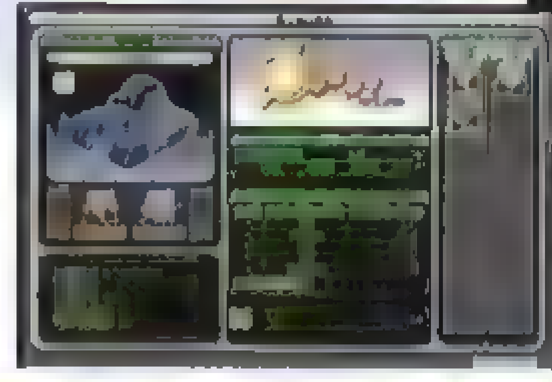
## 融合連線對戰及角色扮演的要素

挾著韓國「最佳遊戲大賞」以及美國「E3展韓國代表遊戲」的榮耀，X坦克有別於之前宏碁戲谷所代理的「瘋狂坦克」的回合制玩法，而是用坦克為主角，以類似CS的動作射擊來進行一場場的對戰。一開始共有八台不同特性的坦克可供玩家選擇，每台坦克不但各具特色，還擁有特殊的輔助性能力，玩家依據自己的喜好及習慣來選擇。



不同於一般連線對戰遊戲，當玩家進行對戰之後，將會累積經驗值及獎金，可以用來提升速度、攻擊力、防禦力、能源及衝撞破壞力等屬性，讓玩家可以強化坦克的特性，或是調整原先較缺乏的地方，讓戰力更為平均，以迎戰更多來自全省各地的好手。

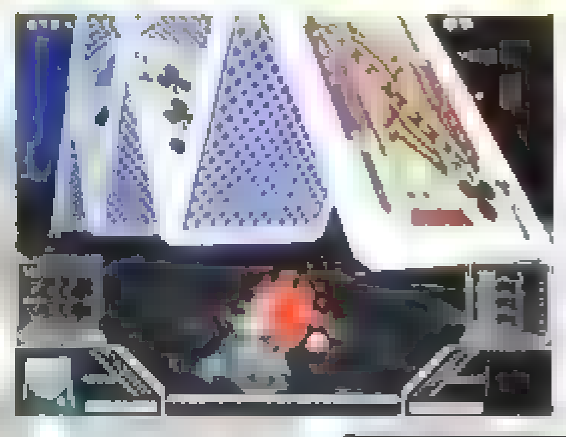


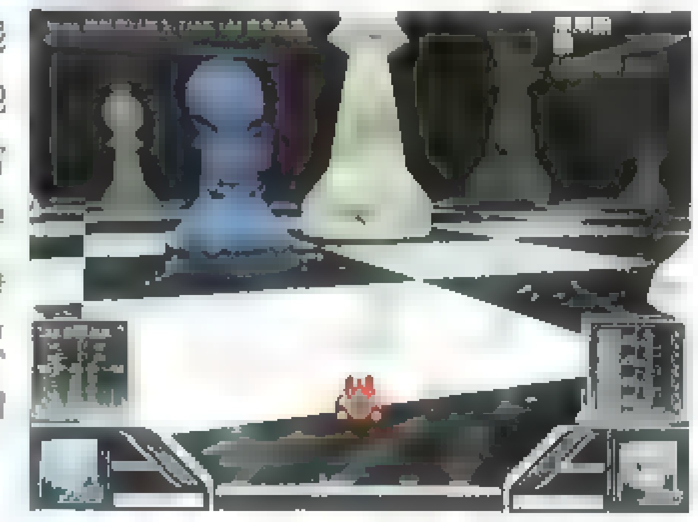


## 十大主場景、50種不同變化

在遊戲中共有十種場景可供玩家選擇，而每種場景又具有5種不同的組合變化，因此全部戰場將會出現50種不同的組合；這些場景有模擬玩具般的福爾摩斯書桌、恐怖餐桌、西洋棋盤、賭神之桌，也有虛幻的電腦世界、鋼鐵迷宮，而真實的場景如凱旋門街道、惡魔墳場、廢墟之都、韓國京城等更是變化多端。不論選擇那種戰場，當中各種地形地物都有相當重要的影響要素，利用這些特殊地形，就可以隱匿行蹤並發動突擊。







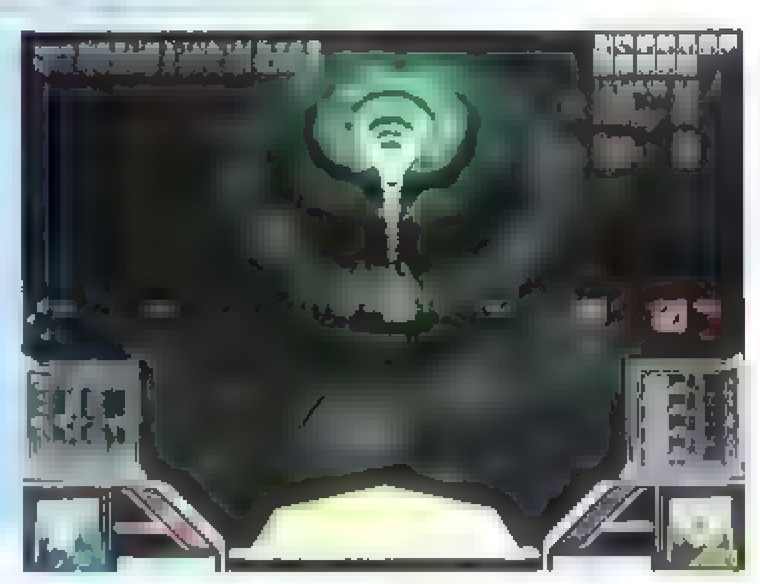
## 三大遊戲模式各有樂趣

由於是上網與真實玩家對戰，因此遊戲提供了三種不同的遊戲玩法，每種玩法在戰局中最多可以容納八名玩家加入，而開設新戰局的玩家就稱為戰局桌長。



### DEATHMATCH（生死決戰）

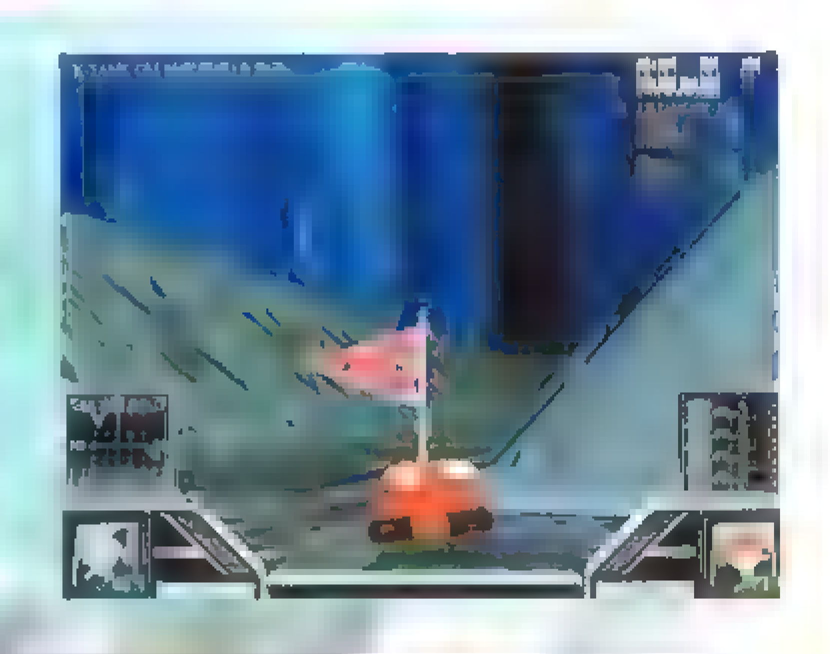
以每個玩家為單位，至少要兩個以上的玩家參與，才能由戰局桌長宣佈開戰。玩家只要在戰場上讓勝利次數到達桌長所設定的場次，比賽便會宣告結束，適合個人競賽及高手單挑。



### TEAM DEATHMATCH（團隊生死決戰）

最少要有3名以上的玩家參與組隊方可開戰，玩家可選坦克的顏色代號以合組團隊擊敗其他對手。進入戰場後，若看見坦克上方的字樣為綠色便是自己人、紅色便是敵人；畫面右上角的視窗顯示綠色字樣的帳號便是我方隊友，而橘色帳號的便是敵軍陣容。

當其中一方之勝利積分總和到達本場遊戲的規定數目時，戰局便自動結束並計算成績，所有勝方的隊員都可獲得團體戰績1勝。在本模式中隊員的合作與戰略非常重要，關鍵在於賽前之戰略擬定及相關武器道具的搭配使用。



### CAPTURE THE FLAG（拔旗子）

至少要4名以上玩家方可開戰，在一開始時，戰場中會隨機出現1支標有X-TANK的軍旗，當玩家取得旗子後，便要設法不被敵人擊倒，而奪旗的坦克維持一段時間後仍未被擊爆，便會獲得勝利積分一點，當個人及隊友的勝利積點共同累積到本局規定點數時，本場戰局便宣告結束。

在此模式競爭的獲勝經驗值及獎金可說是相當高，但打爆敵人的坦克不會有任何勝利點數，賽後的獎金也不會增加，所以千萬要以搶「軍旗」並守住為目標，不要跟敵人做無意義的對戰。

## 本期附有免費試玩

本遊戲已在韓國創下最高一萬多個戰局、八萬個玩家在同一天上線開打的紀錄，未來台灣的代理公司不僅規劃職業賽制的遊戲模式，同時更將結合電視節目進行賽況轉播。各位讀者可以安裝本期光碟中所附贈的遊戲安裝程式來上網登錄，便可以試試本遊戲的特殊之處及遊戲性。








# 寶蓮燈

◆設計公司：聖教士
◆發行公司：智冠科技
▶配　　備：PII 300
▶記 憶 體　64MB
▶操　　作：滑鼠、鍵盤

在遊戲製作的初期，寶蓮燈製作小組每個人一致認為製作成”動作RPG”遊戲能帶給玩家最大的樂趣，Diablo或許可以做為我們的借鏡，但我們所要做的遊戲絕對不僅僅只有Diablo的程度而已，寶蓮燈小組想要帶給玩家，絕對是更為深刻，更為震憾的遊戲體驗。

## 千年傳說的神話

▲主角的青梅竹馬 田、對於沈香 的關懷無微不至

寶蓮燈是一個家喻戶曉的神話故事，故事中掌燈仙子杜三娘為了愛情私離天界，乘坐寶蓮燈下凡，與凡夫劉嚮相愛相戀。天庭於是大為震怒，派遣二郎神捉拿杜三娘，將之收服並壓在華山，寶蓮燈則流落民間，下落不明。那熾熱而又哀婉動人的愛情神話，是我們民族對情感執著的最佳寫照，而沉香排除萬難，尋找寶蓮燈，經歷種種磨練，終於鑄成神器劈山救母，更是體現出堅忍不屈、敢於戰鬥、勇於犧牲的優秀美德；而那濃厚、不可切割的親情，更感動了人們每一顆心。

扇莊

錢宅閨房

田萬實驗室

漁家

田家莊

盧州客棧



杜三娘

天界三聖母，亦是沉香的母親。真情至性不惜犯下天條，下凡與劉彥相戀，內心善良，非常疼愛孩子沉香。

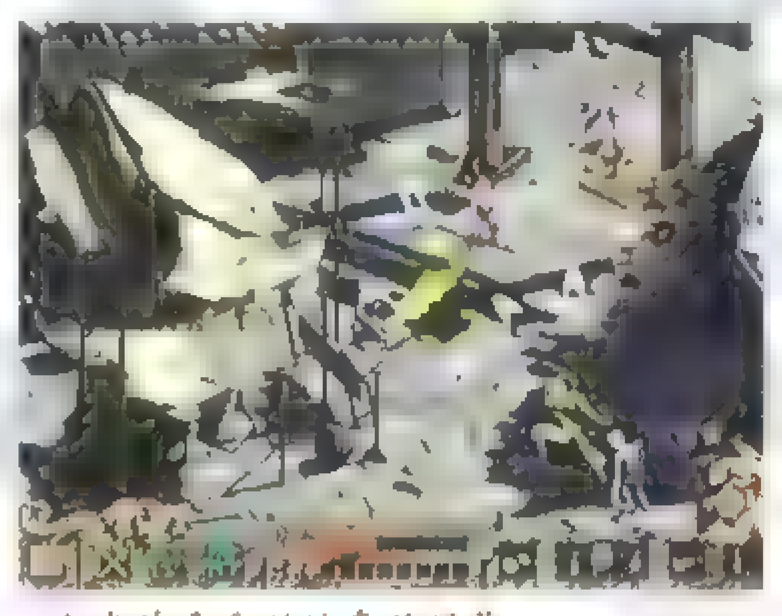
為了配合動作RPG的快節奏特性，寶蓮燈的戰鬥系統操作簡易但組成複雜。戰鬥時，玩家必須要一邊努力殺敵，一邊還要忙著收集死去怪物所遺留下的靈力，以提昇自已的戰力，來使用更強大的魔法技能，打擊不斷洶湧而來的怪物。魔法技能亦有等級上的差別，越高等級的魔法所需消耗的靈力點數就越多，好用的魔法絕對是剋敵和救命的利器，搭配輔助性魔法強化武器、防具的威力；利用各式攻擊性魔法快速消滅敵人；善用回復性魔法以維持戰力，是過關斬將的不敗法則。

## 變化多端的戰鬥系統

此外，武器、防具及魔法均具有五行相生相剋的屬性，彼此間相生相剋：金剋木、木剋土、土剋水、水剋火、火剋金，你該使用什麼屬性的武器來對付難纏的樹妖？該穿什麼屬性的護甲來抵擋可怕的火魔？該選擇什麼屬性的法術來擊敗巨大的山妖？或許他們又會一起出現呢？趕快搭配出最強的戰力，不要敗給了令人憎恨的怪物。



▲行動迅速的怪物，要命中牠需要點技巧



▲城鎮遭受到妖魔的侵襲

而對於RPG遊戲所不可或缺的等級，遊戲中的升級系統設計得非常自由化，玩家砍殺怪物所獲取的經驗值，可隨意消費換取點數來強化人物的各種屬性。或是升級魔法技能，而不用癡癡等待整體等級的上升，這樣一來，就算同一角色，隨玩家喜好所培養出來的能力也都會不　樣。

## 程式的最佳化，不怕硬體機能的不足

寶蓮燈的操作介面非常容易上手，操作方式採用類似Diablo但更容易上手的操作模式。而為了使遊戲玩起來更為刺激，製作小組針對程式的執行效率加以強化，在豐富物件和人物的巨大場景上，與二、三十隻怪物進行戰鬥時，依然能表現出十足的流暢感。

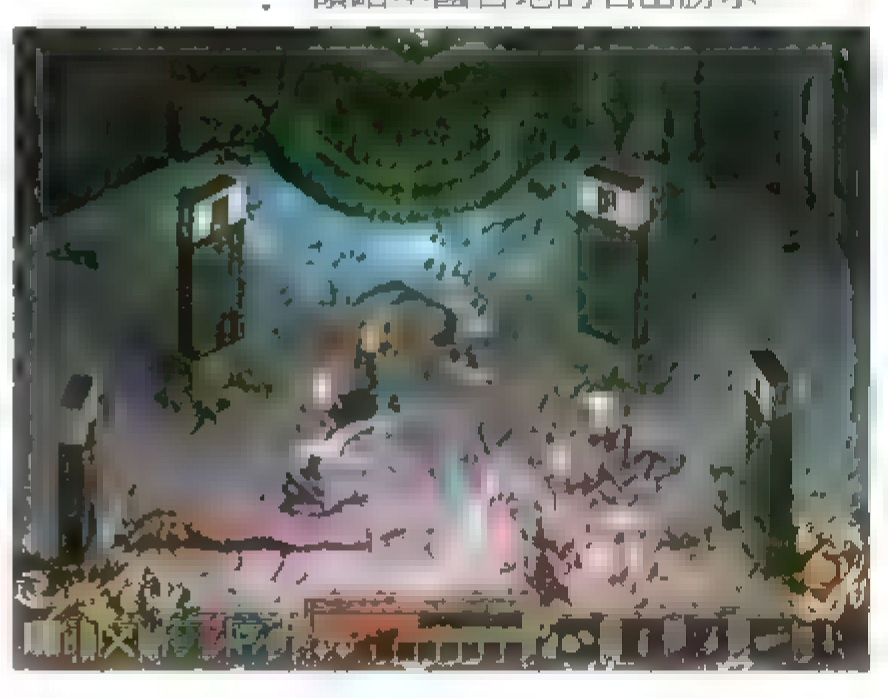
另外，遊戲中的怪物種類繁多，高達一百多種奇特的怪物像是高防禦的蛇龜、快速度的邪靈、強攻擊的牛頭馬面、高法力的風精…等等，都各自有其獨特的攻擊或魔法特效。除了怪物多，使用不盡的神兵利器、裝備道具更是寶蓮燈一吸引人的地方。

至於場景方面，三十多張超大戰鬥地圖，參考中國幽美的山水而製作，著名的九寨溝、大足石刻、泰山銘碑、雲崗石窟、秦始皇陵墓都　　重現，讓玩家在戰鬥之暇領略中國各地的名山勝水。



劉彥

沉[illegible]、秦情寫史，自與杜三娘相戀後心中充滿寄情愛，失去杜三娘後就一蹶不振，長醉不醒。





▲戰鬥之餘的休息處，順便問問情報

◀詭異的地圖，那矗立著的石碑有何意義呢？

◆設計公司：Gameone Systems Limited
發行公司：智冠科技
▶配　　備：PII 233
▶記 憶 體：64MB
▶操　　作：滑鼠、鍵盤



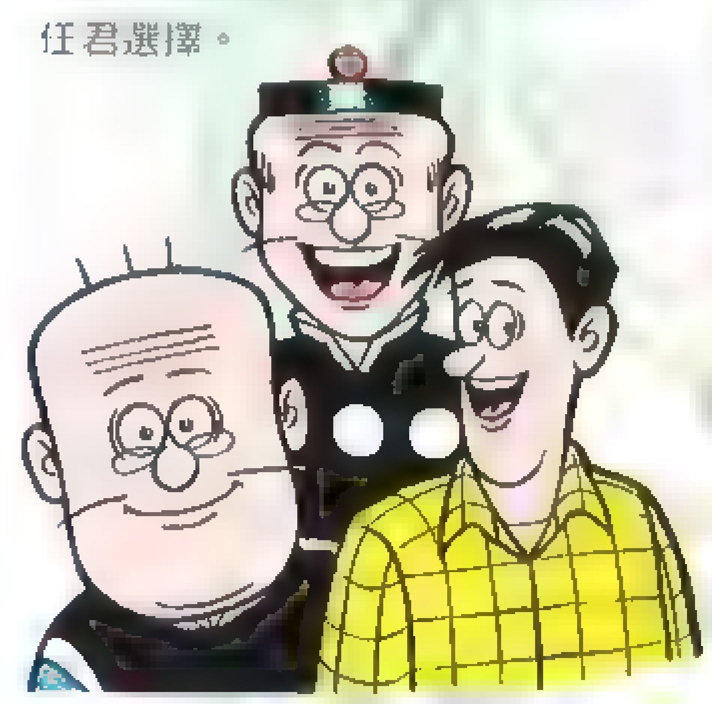

你一定不能夠想像，一直耳熟能詳的老夫子等人，這些逗趣歡笑的漫畫人物，竟然會一躍而上電腦螢幕，成為能夠讓人隨心所欲、操控自如的遊戲主角。GAMEONE今夏將實現這個願望，讓這個想像不再是想像，讓你不但可以自由選擇所喜愛的漫畫人物進行遊戲，甚至最多能四人同樂，共同進行遊戲，又可以滿足在這個經濟不景氣時代想賺大錢發大財的夢想。

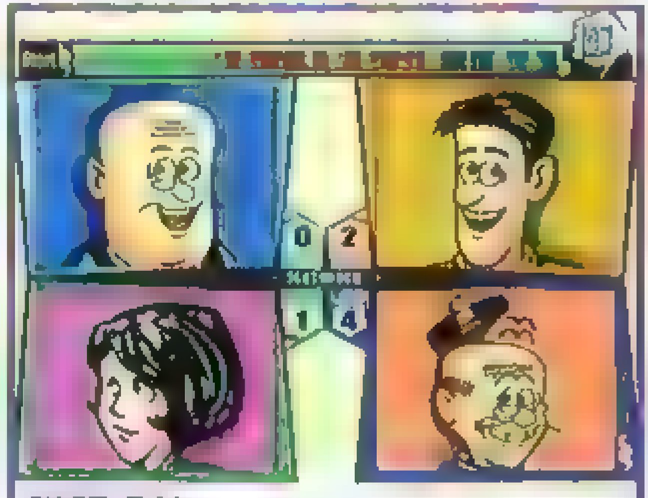
## 獨創四字真言卡及機會卡，來看看你的運氣吧！

遊戲中，利用老夫子漫畫中最常見的四字成語標題，再加上匠心獨具的創意，以「四字箴言」卡和擁有個別特色和名稱的機會卡，取代傳統的卡片形式，遊戲時不但更添趣味，還讓人有更多的期待。每個「四字真言」卡都要好好利用，這樣任何事都可事半功倍。另外，遊戲中共有二十多款機會卡，所以同時也不要小看了機會卡，可能您就得靠著這些卡取勝呢。

## 精采有趣的小遊戲，勝爭之餘也不忘娛樂一下

裡頭所附屬的獨門小遊戲，又是另一個貼心玩家的設計，都是輕鬆而不失趣味益智的可愛遊戲。另外，勝出小遊戲還可以得到金錢或「四字箴言」，所以每個小遊戲都要全力以赴喔！小遊戲共有四款，任君選擇。

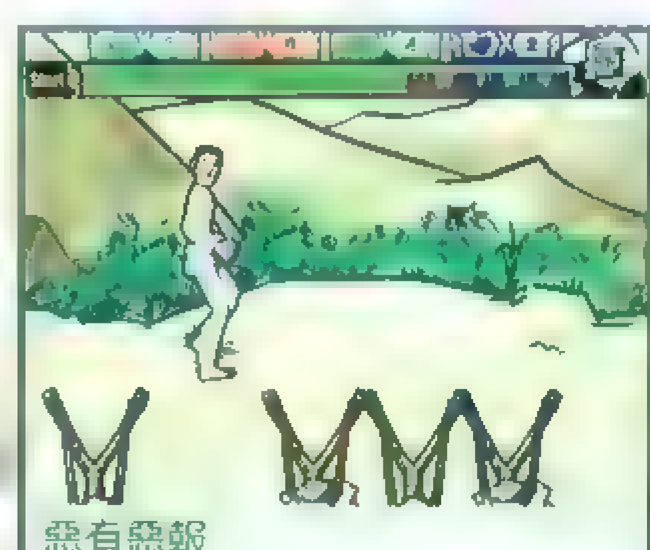




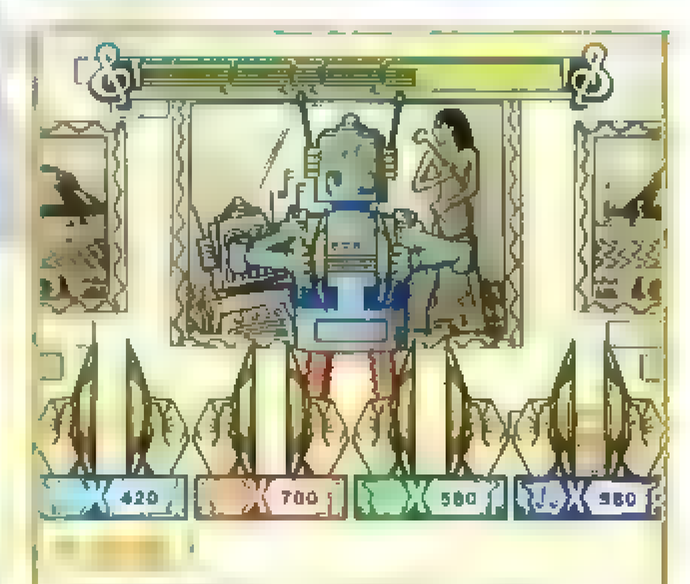
眼明手快
在指定的時間內，以最快速度尋找圖中的5個錯處，並點選正確的圖案。



原來如此
在指定的時間內，不斷把氣球充氣，能最快把氣球充氣到最大並爆破的玩家勝出。



惡有惡報
在指定的時間內，盡量向移動中的惡人投擲石頭，成功以石頭擊中惡人最多次的玩家獲得勝利。另外，每一次成功擊中可得100元。




在指定的時間內，依據機械人的動作，打出與機械相同節奏的拍子，能打出最多正確拍子並得到最高分數的玩家獲得勝利。



# 老夫子人物檔案大公開！

遊戲中有五位主角加上一位隱藏角色，各有不同的特性，主角的服裝穿著還會隨著貧窮或富有而變換喔！現在就趕快來看看他們的小資料。







## [illegible]

| | |
|---|---|
| [illegible] | 四十二歲 |
| [illegible] | 172公分 |
| [illegible] | 60公斤 |
| [illegible] | 射手座 |
| [illegible] | 24、24、24 |
| 語言 | 精通各國語言、數種方言。 |
| 個性 | 傳統價值的捍衛者，富正義感、想像力豐富、愛管閒事、不受束縛 |
| [illegible] | 發明家、點子王、求婚專家、代言人。 |
| 嗜好 | 釣魚、愛自找麻煩、探險、養寵物。 |
| [illegible] | 瓜皮帽、短袍、和一條拿腳的燈籠褲 |
| 口頭語 | 「愛說笑」、「不要當真」。 |
| 評語 | 被稱為「虛擬世界」教主，人老心不老，年齡四十二歲，可是心與體力永遠是二十四歲。 |
| 難度 | 30% |
| 手持資金 | 5000 |

## 大番薯

| | |
|---|---|
| 年齡 | 四十五歲 |
| 身高 | 145公分 |
| 體重 | 不告訴你！ |
| 星座 | 天蠍座 |
| 三圍 | 隨時變動 |
| 語言 | 略通英文 |
| 個性 | 慈祥、溫和、富同情心、平易近人、有自卑感、彬彬有禮。 |
| 專長 | 有學問、神槍手、享受人生、自認「增高、減肥」第一名，人生旅程以尋找[illegible]為職志 |
| 嗜好 | 吃、喝、玩、樂，尤其喜歡甜食。 |
| 特徵 | 有點自不量力。 |
| 評語 | 別號「不倒翁」，身材圓圓胖胖，討人喜歡。 |
| 缺點 | 長的矮，可也不是他的錯。 |
| 難度 | 75% |
| 手持資金 | 5000 |

## [illegible]

| | |
|---|---|
| 年齡 | [illegible]歲 |
| 身高 | 180公分 |
| 體重 | 70公斤 |
| 星座 | 處女座 |
| [illegible] | [illegible] |
| 個性 | 靦腆 |
| 語言 | 通英、日語 |
| [illegible] | 「Are You Sure！」 |
| [illegible] | [illegible]、撞球。 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 50% |
| [illegible] | 5000 |



## 陳小姐

| | |
|---|---|
| 年齡 | 保密 |
| 身高 | 168公分 |
| 體重 | 祕密 |
| 星座 | 雙魚座 |
| 三圍 | 還在發育中 |
| 語言 | 國、台、英 |
| 口頭語 | 「帥呆了」 |
| 個性 | 溫柔、體貼 |
| 專長 | 企劃、星座女王 |
| 嗜好 | 收集電影海報、小飾物、旅遊。 |
| 特徵 | 濃眉、大眼、瓜子臉，最使老夫子神魂顛倒。 |
| 最大的願望 | 老夫子曾跟她求過上百次的婚，但她「無動於衷」，當她動心時，老夫子卻「全無下文」，她最想找個好男人作伴侶。 |
| 難度 | 40% |
| 手持資金 | 5000 |

## 趙先生

| | |
|---|---|
| 年齡 | 四十六歲 |
| 身高 | 178公分 |
| 體重 | 75公斤 |
| 星座 | 金牛座 |
| 三圍 | 標準 |
| 語言 | 通數國語文 |
| 口頭語 | 「Oh，Cannot！」 |
| 個性 | 吝嗇 |
| 專長 | 老奸巨滑、愛動腦筋、飛毛腿、自命不凡。 |
| 嗜好 | 喜打麻將、交女朋友 |
| 特徵 | 服裝儀容力求灑脫，笑的聲音是「嘿！嘿！嘿！」 |
| 評語 | 外號「老趙」，與老夫子是「天生冤家」 |
| 難度 | 60% |
| 手持資金 | 6000 |

# 思考機器 mind rover

AI Programmable!!

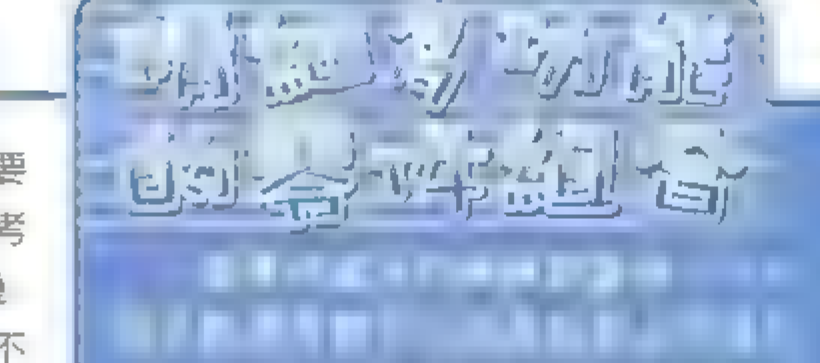
## 智慧機器人策略模擬

Program your intelligent vehicles!

◆設計公司 / cognitoy
◆發行公司 / 光譜資訊

▶ 配備 Puntium-300
▶ 記憶體 64MB
▶ 操作：M、K

"思考機器"是一款「智慧機器人策略模擬」[illegible]「3D策略/程式遊戲」(3D Strategy Programming)[illegible]



[illegible]

## 五種任務關卡考驗智慧

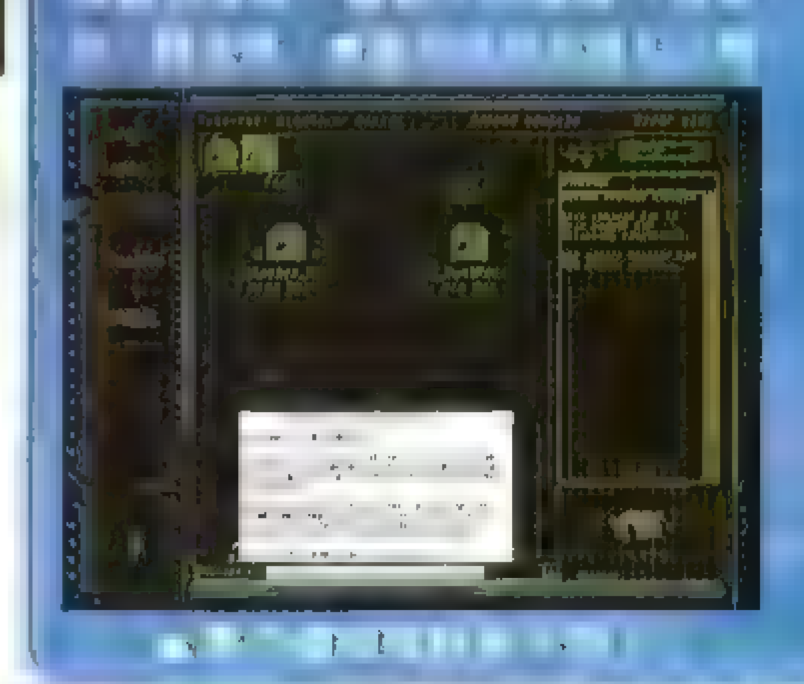
▲戰鬥性機器具必須顧及全面性。

▶坦克機具底盤耐撞力最佳

遊戲的背景將帶領玩家到木星衛星——歐羅巴(Europa)，玩家扮演一位研究員，為了達成不同的任務要求，研究員必須不斷的設計出"智慧機器"，讓它們順利完成任務。在遊戲中提供了五種不同類型的任務來讓玩家選擇，分別是戰役類(Battle)、混合類(Misc)、競技類(Sports)、競速類(Race)與教學類(Tutorial)，而其中每一類中又包含了不同難度及多個任務。選擇任務後，玩家可依據各關的要求來設計建造自己的"思考機器"，首先要決定的是機具類型。遊戲中提供三種不同的機具，分別是氣墊船(hovercraft)、輪車(wheeled)與坦克車(treaded)三種；氣墊船是最輕的機具類型，磨擦力很小而且幾乎可以朝任何方向滑行。輪車處於無動力的狀態下可以和船一樣前後擺蕩，而且可抵抗強大的側邊撞擊力。坦克車無法隨意移動，但對於所有的撞擊方式都有很高的抵抗能力。

## [illegible]組合

[illegible]



## 符合超人化的智慧機器

當完成設計之後，玩家可以在遊戲獨創的"佈線系統"中，設計你的程式讓機具運轉，對機具作控制調整，賦予你的設計智慧，讓它能夠有自己思考的能力來使用所有的零件，以求完成劇情關卡或任務。由於各零件間的訊息是透過線路來傳遞的，你必需將來源訊號的零件（如雷達）和接收訊號的零件（如機關槍）連結起來，就可以告訴零件們什麼事情發生就要做什麼反應了。透過"佈線系統"，玩家將可以輕而易舉的教導你的機具任何事情，而且線路的設定也有數千種，並非只有一種方式能夠解決任務，每一個設計出來的機具，都將是屬於你個人的！



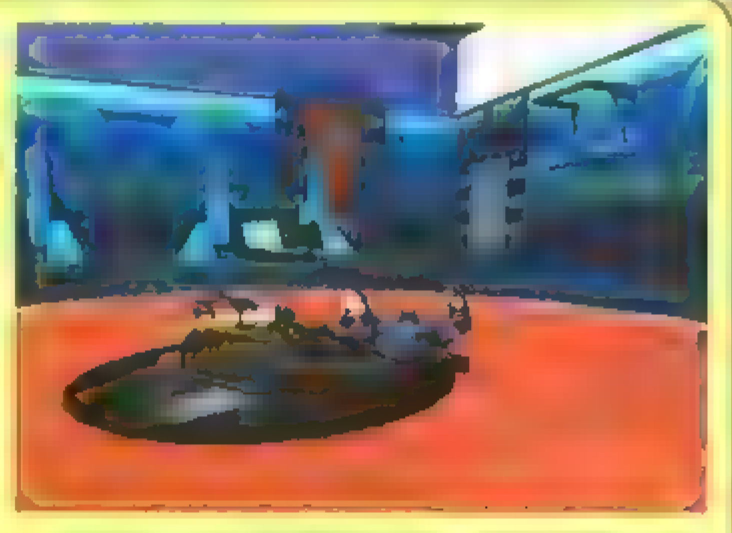
▲佈線系統將決定機具的AI能力



▲簡單的[illegible]

## 思考性模擬創造驚奇

完成了各項設定之後，你擁有的「思考機器」就可以進入任務中大顯身手了。它會依照玩家所設計的動作，在競場上與電腦設計的機械人對抗，最後能征服對手或是遭到毀滅，就看玩家設計的好不好了。在遊戲中玩家還可以隨時暫停比賽，好將你的戰鬥機具改裝成你最滿意的樣子，再重回戰場甚至重新開戰。這樣子透過設計後讓它參與戰鬥或比賽的方式，讓玩家們省卻了激烈的手指運動，取而代之的是更多的腦力激盪。也正因為"佈線系統"的無限組合，玩家很可能會用很多種不同的方式去完成一個任務，也許當你獨創的"智慧機器"在執行任務時，會做出設計時當初根本沒想到的結果來，這也正是本款遊戲引人入勝的地方。



▲具有人工智慧的機具展開激戰

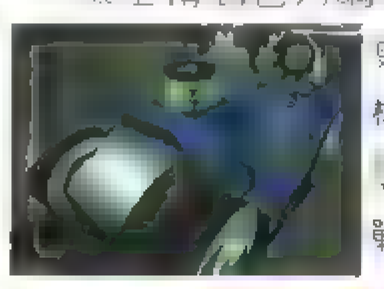
## 自由互動式對戰方式

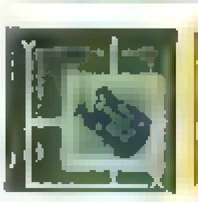
▲每一台思考機器都是獨一無二的



▶設計出超強機具的成就感不可言喻

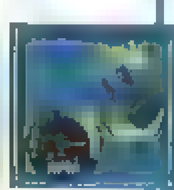
由於每一台設計完成的「思考機器」的檔案容量只有20到30kb，因此玩家可以很輕易的儲存檔案，以磁片或電子郵件來與朋友交換傳送，將其它的機具檔案傳送到你自己的遊戲資料夾中，任意將原來設定的對手變換成你想要競爭的對手，看著你的心血結晶打敗其它玩家設計出來的機具，實在是很令人感動呢！如果打不贏也沒關係，你可以思考失敗的原因，再一次的修改你的機具，一直到能夠打成功為止，這也是能鞭策自己進步的原動力喔！此外玩家們也可以將檔案上傳至官方網站，或下載其它更強的設計，這樣就絕對不用擔心找不到值得對戰的對手。





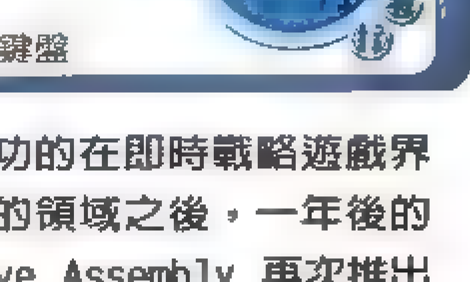






# 幕府將軍：蒙古入侵






繼《幕府將軍》成功的在即時戰略遊戲界上開闢了一片新的領域之後，一年後的今天，製作公司Creative Assembly 再次推出全新的遊戲資料片《蒙古入侵》。在本集資料片當中，玩家除了可以扮演忽必烈以侵略日本為目標之外，在遊戲內容方面更是加入了新的戰鬥單位和建築物，詳細的內容將會在本文一一介紹。


終於成功建立了幕府

## 歷史的巨輪不停轉動，中日之戰何日方休



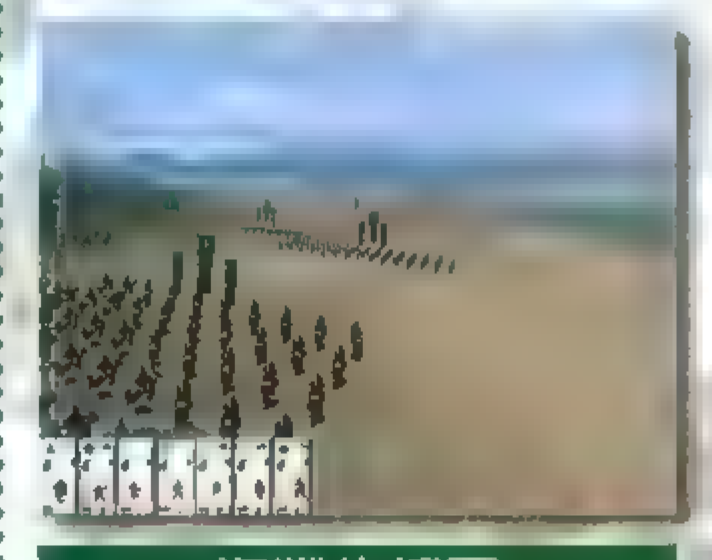
《幕府將軍：蒙古入侵》的時代背景設定在蒙古企圖侵略日本的那段時期，雖在歷史上蒙古最後都慘遭失敗而終，但是在遊戲中，玩家將有機會逆轉這段歷史！

在此資料片中，玩家將可以選擇操作入侵的蒙古軍或是抵禦蒙古入侵家園的的日本大名，玩家如果選擇扮演防守方的日本，首先會面臨到的是分裂的三股勢力(分別是豐臣秀吉、德川家康、織田信長)，玩家雖比原始遊戲片時戰國時期來得擁有更多的領土、更強的軍勢，但相對的，你的對手也已經雄霸一方，玩家想以侵略其他小國來增強國力的方法已經行不通，你必須運用更多的智慧，在一場場關鍵性像是本能寺之變、三方原之戰、關原合戰、桶狹間合戰等等著名戰役中取得勝利，才有可能統一日本！

如果選擇"蒙古入侵"這個全新的劇本，玩家在選擇"日本"時，則會扮演統一的北條家，這時玩家要考慮的是如何保住領土，在後方拼命的建設維持前方的戰力，並不斷的從日本本土內調兵遣將，抵擋一波波的蒙古攻勢。相對的，如果玩家選擇扮演入侵的蒙古時，則是完全不同於原始遊戲的進行方式，改以破壞為主要目的，你將只能製造前哨塔(其餘所有建築物都不能夠建造)。而兵力來源則是在你成功打下一處日本領土時，經由掠奪或是破壞日本當地生產建築物獲得的金錢，在每年秋季奉上朝廷，朝廷會依你今年所奉上的金錢，在夏季給予不同的兵種和數量上援助！換句話說，玩家將不再需要像從前以建設建築物和發展農商來增加擴展國力，取而代之的便是不停的侵略日本本土地才能獲得兵力，以鞏固既有勢力，所以策略時要考慮的是深入日本本土時，面臨的"一年補給一次"的問題，防守戰對你只有損失沒有任何益處，你只有不停的向日本侵略，才可能維持對朝廷的進貢，才能獲得足夠的兵力，完成征日霸業！


團團的軍隊固守好本陣


蒙古軍的強力突襲，這座城岌岌可危了


海灘的行軍

可體驗著名的歷史戰役

# 加強版的多人連線模式

《幕府將軍：蒙古入侵》在參照網路廣大的愛好者回報後，加強和新增了數種連線的遊戲模式



陣容浩大的軍勢正在搶佔山頭



。例如在多人連線中加入"策略模式"，這將原本只能進行一場場對戰的"戰役模式"，投入了更多的變數，玩家將不再只是選定地圖和調整兵種數字，就展開無意義的廝殺，而是玩家需要在"策略模式"中，先進行領地的開發並訓練你的將軍和部隊，利用更多策略，以增加全面獲勝的機會，單單一場場的戰役獲勝將無法滿足你的征服欲望！



排好陣型，嚴陣以待

# 新增地圖和戰役編輯模式，建構一個虛擬真實的戰場



遊戲提供的編輯器，可自在的創造出合意的地形

另外，多人連線戰役部份也增加新的玩法--加入當紅網路連線的搶旗子模式和攻城戰模式，相信可以造成另一股即時戰略的連線風潮！

在資料片中內附了地圖編輯器和戰役編輯器兩樣簡單的設計工具，玩家只要透過地圖編輯器，以類似"模擬城市"設計地圖的方式，利用拉高或是推平工具，就能直接在地表上面，建造出各式像是高地、平原、峽谷等地形。再利用樹木工具列，就能植出一片片樹林來



城牆的擺設也可利用編輯器完成



擒賊先擒王，看來對方也撐不了多久了

裝飾你設計的地圖。而戰役編輯器則可以讓玩家自由配置敵我勢力多寡和軍勢的分佈等功能。甚至玩家可以利用這兩個工具，將設計好的戰役或是地圖，直接拿到多人連線時對戰使用，或是拿到單人戰役中，跟電腦直接進行一場殊死戰。

# 知己知彼，百戰百勝，新單位將是決勝負的關鍵



在本資料片中，共新增加了10種單位，分別是日本的劍聖(Kensai)、戰場忍者(Battlefield Ninja)、足輕十字弓兵(Ashigaru Crossbowmen)、薙刀騎兵(Naginata Cavalry)；蒙古的：蒙古輕騎(Mongol Light Cav)、蒙古重騎(Mongol Heavy Cavalry)、雷霆炸彈兵(Thunder Bombers)；高麗小兵(Korean Skirmishers)、高麗槍兵(Korean Spearmen)、高麗守衛兵(Korean Guardsmen)。

這10種新增的單位，分別是製作小組原本構想放進《幕府將軍》中，後來來不及放入的和玩家反應希望增加的特殊單位，並另外加入一些能夠使遊戲具備更多的遊戲性和平衡性的單位等。當然，新增新的單位，也必須具備更高級的訓練所來提昇他們的戰鬥能力水平，所以增加了訓練道場和戰略學校，在這裡他們可以學習到更多的兵法戰略，而這些訓練，將可大大提昇作戰單位他們在戰場上的作戰能力。



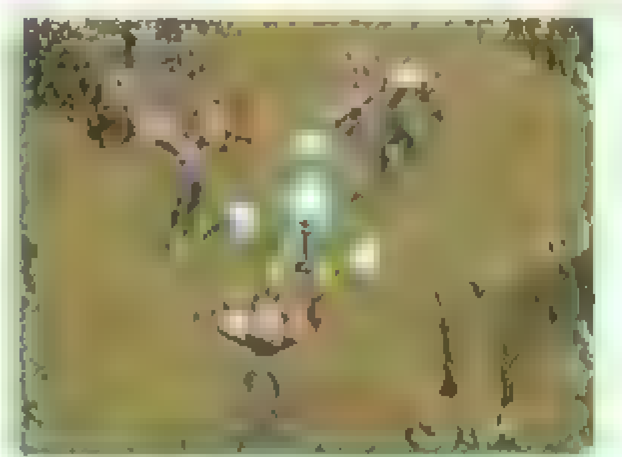
屍橫遍野的殘酷戰爭

# 烈日奇俠傳




相信玩家們在看了前面幾期有關「烈日奇俠傳」的報導後，對這款遊戲應該也有了比較深刻的了解了。在本次的報導中，我們要帶領大家更深入的探索烈日的世界，實際的體驗一下戰鬥的感覺，並且讓大家先"認識"一下在遊戲中會遇到的魔怪們，所謂「知己知彼，百戰百勝」，了解魔怪們的習性和攻擊方式之後，在遊戲中才能「戰無不勝、攻無不克」喔！

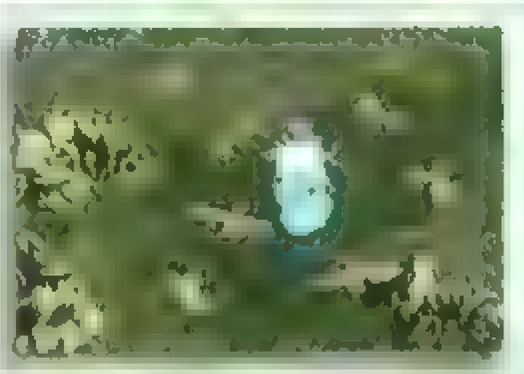
## 戰鬥技巧大公開（赫連千羽篇）



遇上了攻擊力"爆炸"的熊怪，還被三隻團團圍毆時移幻影擺擺嗎??若是以武器或刀招砍砍，恐怕還沒解決任何一隻，主角就被撕成肉片了。這時正確的作法，應是立即施用"凝水成冰"的護身氣勁，提昇防御力。再轉換"化風成雷"的輔助氣勁，將熊怪"電"得七暈八素，趁牠們呈現昏亂狀態，還分不清東南西北之際，逐一個別擊破！



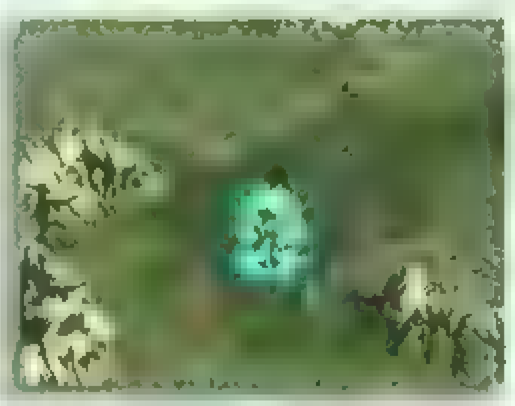
若是不幸被蛛怪的蛛絲纏住，將無法使用輕功縱躍。所以最好的方式，是使出"傲霜刀譜"的第四式"雪煉四季"，發出旋渦狀的全方位刀芒，將蛛怪暫時逼退，並趁機取出道具"千離離"抹在身上，以解除束縛狀態。



成群出現的蝠怪動作靈敏，因此以強力打點的招式反而不易擊中。該以刀芒紛飛的第一式"冰封三尺"以多打多。當然，之前先架起護身心法的"凝水成冰"，可以助妳省下不少"續命丹"補血。

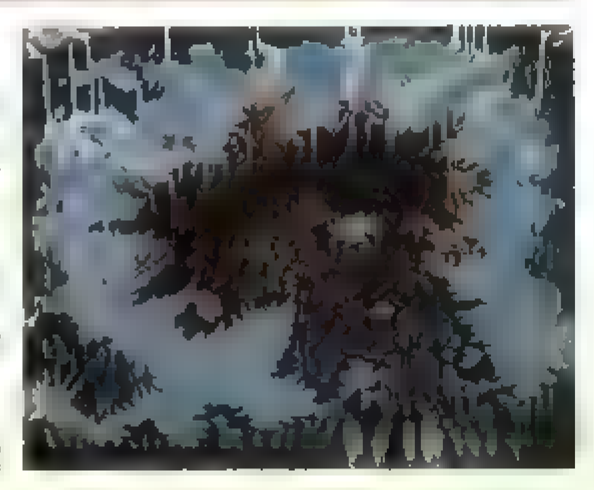


封神壁特產的蟲怪，殺傷力雖然普通，卻擁有特殊的"封印攻擊"！被其噴沫噴施者將無法攻擊以及施展武功、心法。所以，這時考驗的就是輕功的能力了。好漢不吃眼前虧，還是先留著小命，逃離蟲怪的攻擊範圍吧！



鳥怪因其特殊的行動模式"盤旋俯衝"，很不容易精確的攻擊中。使用武功常卻常會落空，只是白耗盡內力。所以，運起無相心法的第四式"聚雨成暴"，以靜制動。只要是敢靠近身旁，就給牠們來個"無差別吸星大法"，把鳥怪的生命轉為自己的吧！

## 最終極場景—冷焰泉



在遊戲中跨越16個螢幕大小的冷焰泉，可是非常壯觀的喔！冷焰泉的位置接近今日的青海省巴顏喀喇山北麓，為今日黃河的源頭一帶。這裏是引發遊戲世界中滂水（黃河）異變的最初起點，也是主角們將一切謎團釐清的終點。由於金烏墜落此處，為求生存分頭取水，連帶使得流經其身軀的水源產生了異變。然而原為傳說的金烏，而以轉為猙獰奇獸？水源因金烏而異變，而金烏又是受何影響？之間的因果循環、冰與火的衝突，正與邪的模糊，都將在此地作出一個了斷。

# 難纏的魔怪大現身

## 蝎 怪



生長在雷鳴澤一帶的溼地，常藏身於草叢中，等候機會捕食昆蟲之類的小型生物。後因不知名的緣故產生異變，體型轉大，繼而改以大型牲畜為食。在蝎怪的眼中，無論人畜皆是一般地位，都只象徵著食物的意思。

## 蛛 怪



藏身於遊戲場景中的"封神壁"冰石岩林中，會由口中噴吐蛛絲束縛獵物。當其攀附於岩壁上時，頭部毛髮後撤便會出現偽裝的女子面孔，狀貌極似裸女背靠山壁擺出誘惑人的姿勢。藉此偽裝捕食誤上封神壁的人類

## 屍 怪



出現在遊戲場景中的泣血潭。由於泣血潭曾為古戰場，地底掩埋諸多兵士的散碎屍身，在日久山精野怪的採煉下，便成為魔怪用以粧點人樣的外型。因此屍怪的模樣奇特，下身為一個成精野鬼，撐持著穿戴甲冑的兵士軀體，以其掩護進行攻擊。

## 蝠 怪

原本居於地穴，但因受到飲天古樹散發的血氣誘惑，也會飛出地表棲於樹上。由於古樹樹蔭茂密，正好提供了蝠怪庇護所在。因此在雷鳴澤周遭，就算是白天，也得小心蝠怪突如其來的襲擊。其獵食時，會先探知獵物所在，再以帶毒唾沫麻痺。

## 血 蝸



生於天地渾沌中，傳說為盤古開天闢地後，力竭身亡前吐出的濁血。血蝸不通人性，只具備純粹的生物本能。藉由觸鬚覓食，形似遠古海洋中的甲殼類。疑因天崩引起的地層變動、洪水氾濫，遷徙至泣血潭的潭心中。血蝸對於藥材的氣味敏感，通體佈滿奇毒。不幸染上者會膚泛暗紅，最後多因痛苦發狂而自殺身死。

# 超強力魔獸曝光



## 冉 遺

原居於西方的雷江大澤中，藉天崩劫難引起的水患時，沿著滂水潛行到飛虹峽一帶。春夏時節出沒於飛虹峽峽口處覓食迴游魚群，秋冬時節則沉潛河底休眠。冉遺為上古奇獸，存活已久、通人性，據信其為成對遷徙，一覓食、一覓居。但警戒心高，從不同時現身。

## 燭 龍

原生長於燭山之側，潛伏於深崗山澗間，在歷經千載的修煉後，韜光養晦升天得道。為上界豢養於天地間，成為傳達"天意"的代言和執行者。奉天命鎮守共工的燭龍，少則旬日，多則半月，便會對共工施行"噬心"的刑罰，平日則隱於雲霧之中，觀察下界凡人的舉動。



# 幻翼傳說 露卡的魔獸教室

RPG

- 設計公司：弘煜科技
- 發行公司：弘煜科技
- 基本配備：Pentium-166
- 記憶體：32M
- 操作：k、m、j

預定發行 2001 夏

幻翼傳說～露卡的魔獸教室在遊戲發行日期一再延期的情況下，研發時間已耗費近三年了，在經歷了令人扼腕的硬碟失竊不幸事件，與日以繼夜的不眠不休的趕工後，這部讓人期待已久的遊戲，總算終於接近完工階段了，由於以往已為讀者作了不少劇情與系統的大致報導，所以，本期將著重在魔獸的養成與進化上，作進一步的解析。

## 充滿魅力的魔獸捕捉系統

看過以前報導的玩家一定覺很奇怪吧！既然遊戲的主要要素是要玩家培養魔獸，但是魔獸要打哪兒來呢？其實答案很簡單－自己抓就可以了！在幻翼中玩家在戰鬥中只要將魔獸損傷到一定程度時，魔獸就會呈現頻死狀態，此時玩家就可以使出魔獸獵人所獨有的特技－「魔獸補捉」，將這隻魔獸給抓起來，而剛捕捉到的野生魔獸因為尚未馴伏，是無法馬上加入戰鬥的行列中的，所以魔獸獵人必須將魔獸帶到進化所進行馴伏的動作，之後到魔獸養殖場將它給領出來就能加入戰鬥行列了。













魔獸已經呈現奄奄一息了，就是現在！

將魔獸帶到進化所馴服。



## 創新的召喚系統

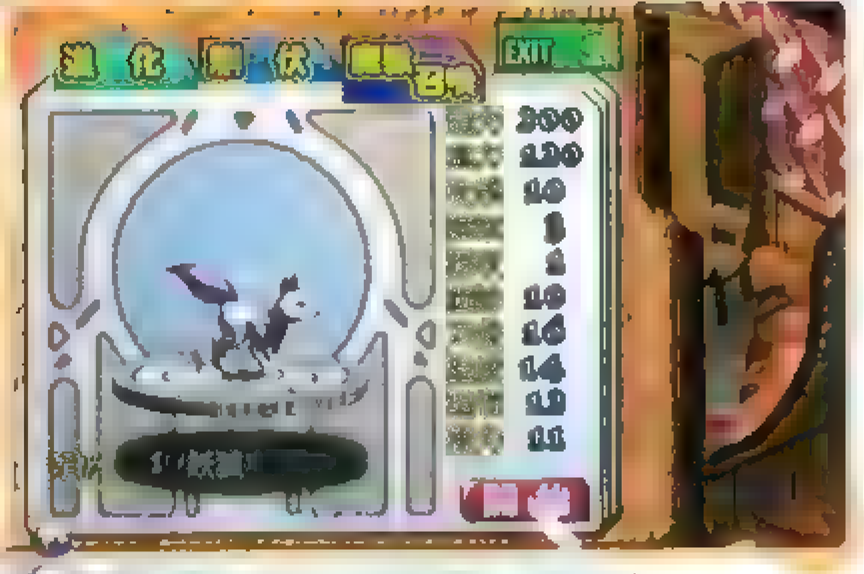
在幻翼中除了以魔獸捕捉的方式獲得魔獸以外，還可以在魔獸進化所裡以召喚的方式得到，而召喚的方式也很特別，玩家只要準備任意一張「石盤」(就是 CD 片啦！)，放進你的光碟機裡，而遊戲就會根據你的 CD 內容召喚出各式各樣而且能力值完全不一樣的魔獸喔！而且一張 CD 只能夠召喚一次魔獸而已，更驚人的是製作小組偷偷的表示有某些 CD 是可以召喚出無法捕捉的特殊魔獸，甚至還包含首領角色在內喔！快翻出你家的各種 CD 來試試吧！（編按，根據小編的查訪，好像「據說」用該公司發行的遊戲光碟，會有讓人意想不到的效果！）



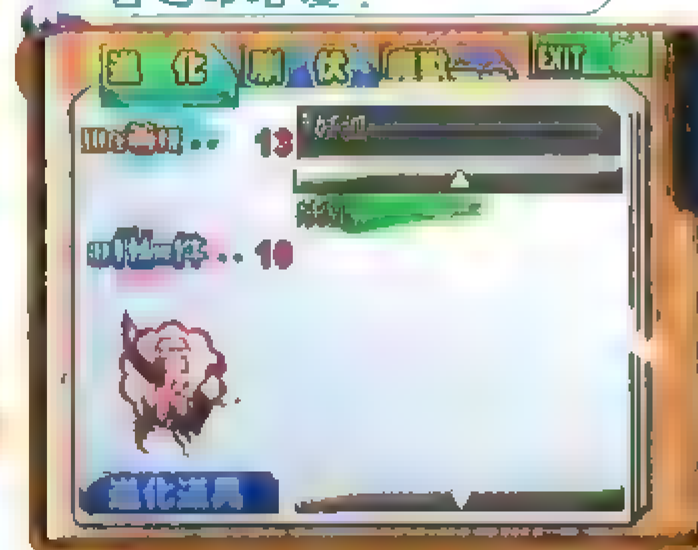
這就是魔獸召喚的畫面，要一片CD喔！



開始召喚魔獸了！



選擇要進化的魔獸，這裡是用妖狐為例




在幻翼中不管是捕捉到還是召喚的魔獸都可以自己命名喔！




雖然成功率只有59%，還是成功的鍊出新魔獸了！

## 饒富趣味的魔獸進化系統

「魔獸想要進化嗎？請來位於緞帶鎮北端的魔獸進化所」進化所內有一位自稱進化所館長的奇怪老頭會為玩家進行魔獸進化的服務，不過魔獸進化可是有條件的川喔，除了達到必需的等級之外，進化系的道具也是必要的，另外，輔助進化道具也是影響魔獸進化分歧的重要因素之一。例如：

**進化道具**



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 超級膠質怪 | + | 妖刀劍心 | = | 無敵膠質怪 |
| 膠質怪 | + | 破舊盔甲 | = | 騎士膠質怪 |
| 騎士膠質怪 | + | 王者之盔 | = | 王者膠質怪 |

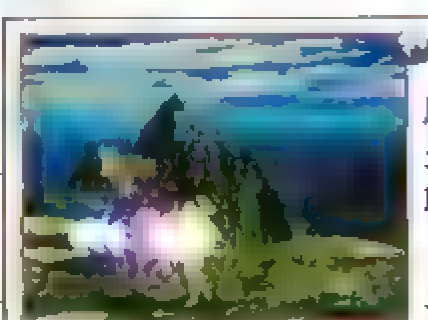
以上面所說的膠質怪為例，普通的膠質怪如果直接進化的話，就會成為超級膠質怪，但是此時如果玩家手邊有「破舊盔甲」這個道具的話它就會進化成騎士膠質怪了，依此類推想要更進一步提昇魔獸能力的話那就是必得找到適合的進化道具了

## 魔獸介紹－膠質怪篇



**A 膠質怪**

膠質怪的基本型，很受女孩歡迎的寵物型魔獸。



膠質怪的攻擊方式是魔獸攻擊類型中最基本的身體衝撞

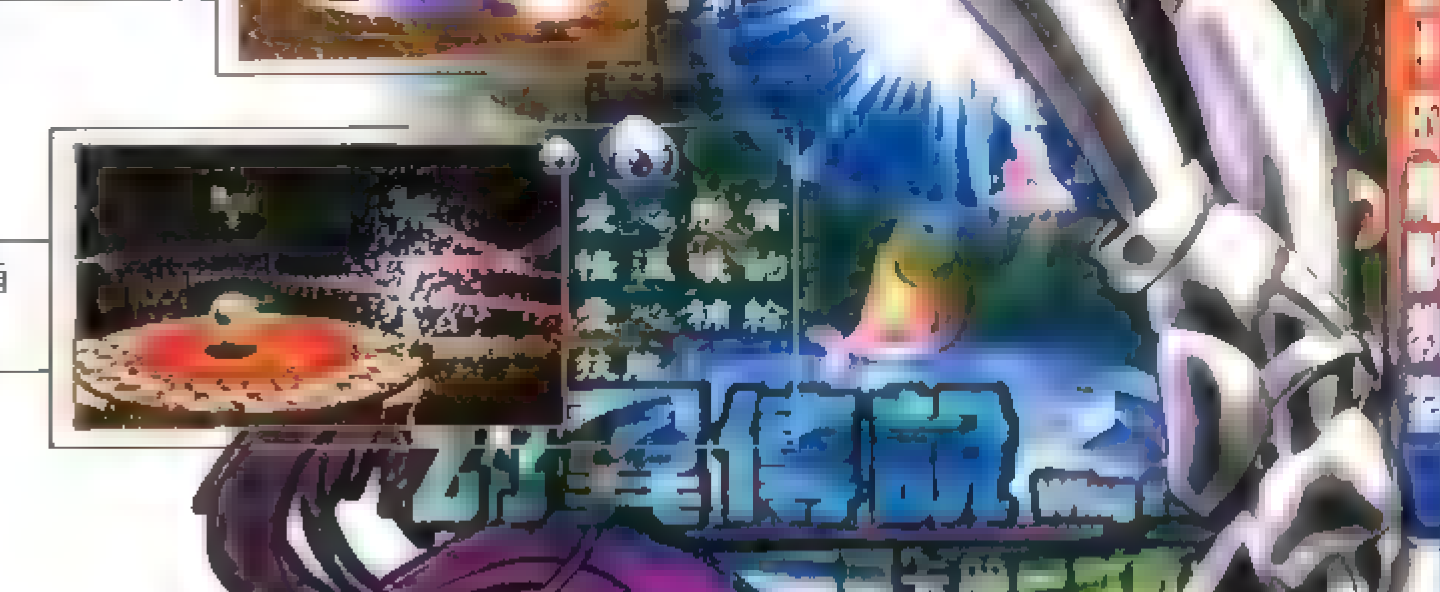
**B 王者膠質怪**

後期的進化型魔獸，擁有一身炫麗盔甲為其特徵，數值最平均的膠質怪。

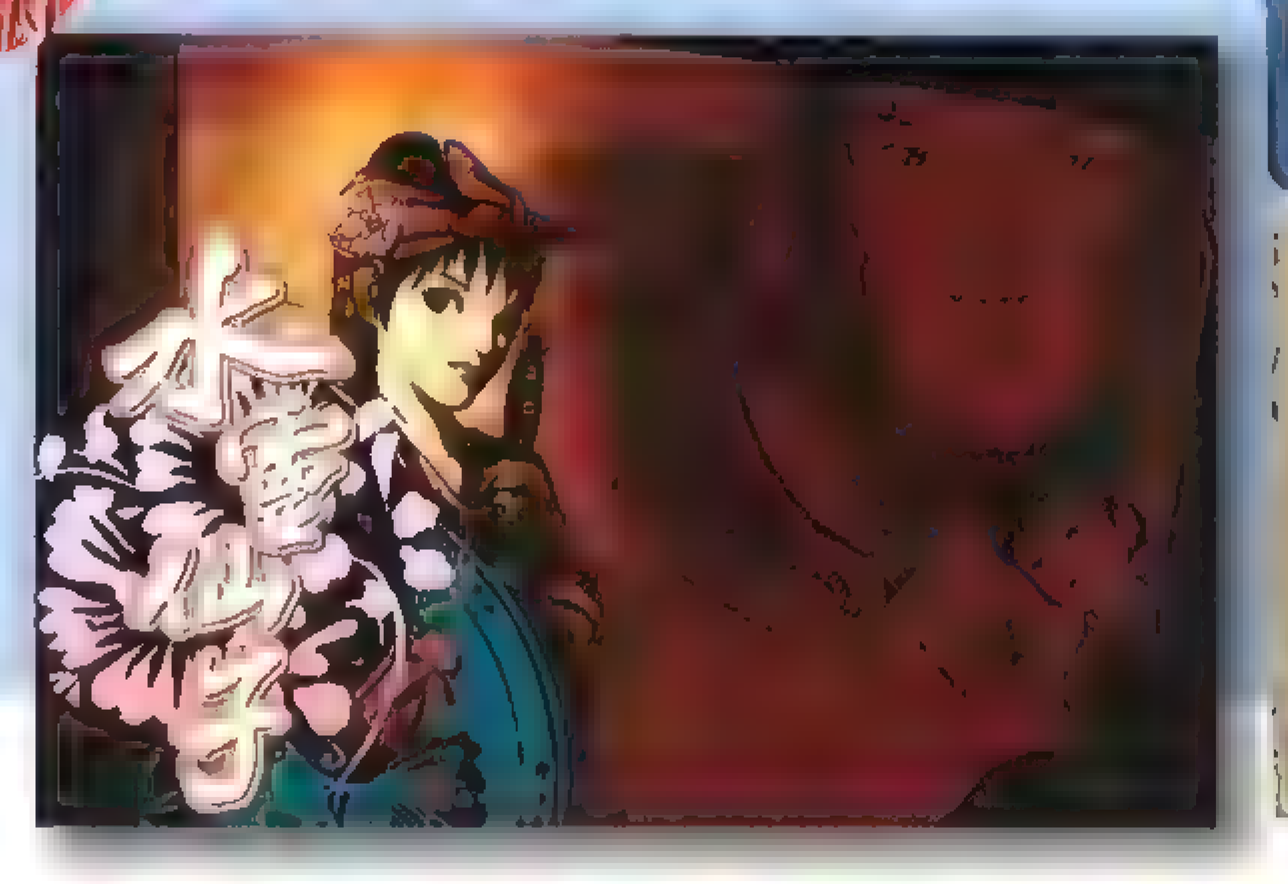


**C 愛心膠質怪**

粉紅色的膠質怪，很可愛，具有恢復能力，典型的支援型魔獸。



# 水靈仙子

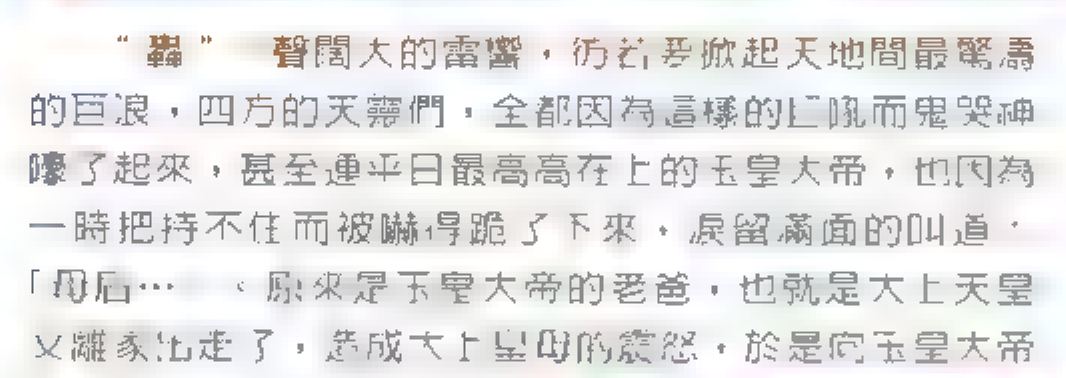




▶記憶體 64MB
▶操作 滑鼠、鍵盤

**造型逗趣可愛的小仙來囉！**

根據調查，美少女養成的遊戲是許多首次接觸電玩的女性玩家入門的遊戲軟體。當然，養成類型的遊戲吸引人的地方除了整個故事的內容是否夠吸引人、遊戲中發生的事件是否令人驚喜之外，遊戲中人物角色是否具有靈性、夠吸引人就成了遊戲能否大賣的最主要因素。



“轟”一聲鬧大的雷響，彷若要掀起天地間最驚濤的巨浪，四方的天籟們，全都因為這樣的巨吼而鬼哭神嚎了起來，甚至連平日最高高在上的玉皇大帝，也因為一時把持不住而被嚇得跪了下來，淚留滿面的叫道：「母后…」，原來是玉皇大帝的老爸，也就是太上天皇又離家出走了，造成太上皇母的震怒，於是向玉皇大帝發出最後通牒，「若是再找不到人抓你老爸回天界，你這個玉皇大帝也不用當了！」，這可急壞了玉皇大帝，只好去做一件根本不可能去做的事！

地獄許久不曾發出這樣震撼的笑聲了，想必是閻王在極度開心下所發出了，不過螢幕的另一頭卻出現與閻王極端的情緒表現，沒錯！此人便是玉皇大帝，在天界不可一世，受萬民萬神景仰跪拜的玉皇大帝，此時正拉下老臉請閻王給他個方便，可憐的玉皇大帝　原來七百年前，在閻王費了九牛二虎之力下，終於擒住水靈，將她關在戒備森嚴的十八層地獄，而玉皇大帝便是為了水靈而來，希望藉著水靈強大的力量，抓回太上天皇，保住他的皇位…。

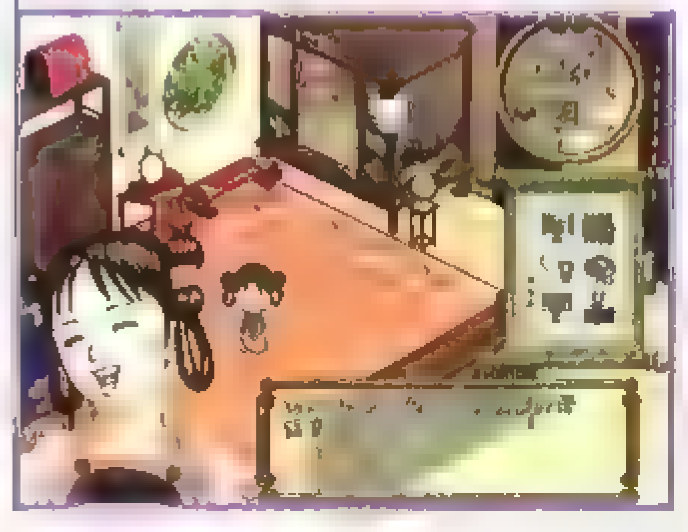
生長在紅菱城的孤女，被好心的何氏夫婦帶回家撫養，其真實身分是轉生後的水靈仙子，身上背負著玉皇大帝託付的使命，但卻渾然不知！究竟小仙能否順利完成這項任務？亦或從此成為一介凡夫俗子？小仙的未來就掌握在你的手中！

不知開源節流的話，很快就會敗盡家產了

從這一刻起，小光選擇了自己獨立生活

在小仙10歲時，就必須學習獨立，也許是想急於完成任務，因此在家人的不捨之下，小仙開始展開忙碌而充實的生活！在小仙滿18歲之前她必須將轉生前失去的全部找回，否則任務就會失敗。這樣她就沒辦法回到天界得回水靈仙子的身分，因此安排行程是相當重要的，必須考慮水靈力量尚未完全恢復的情況下，斟酌小仙的狀況而做最妥當的安排。行程的安排共分為四大項。

好好想想該怎樣安排小仙的作息

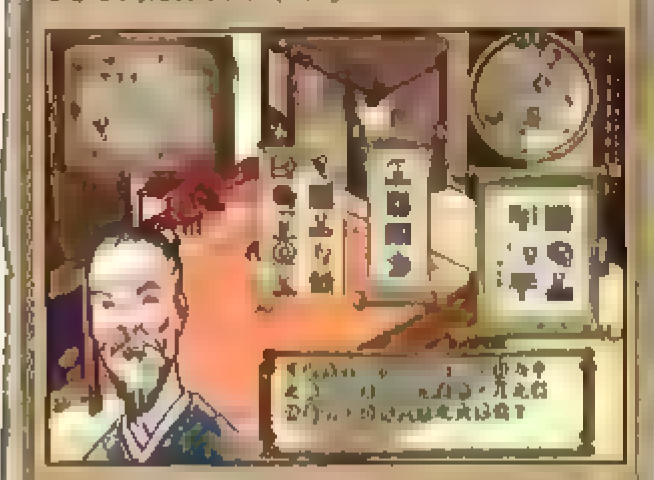




查詢小仙的資料

## 學習

為了增長小仙的知識，必須選擇課程請老師授與知識，不過隨著選取不同的課程，花費也就跟著不同。



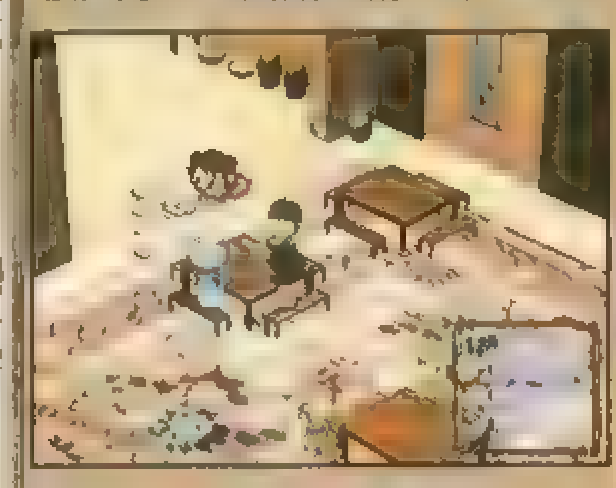
繪畫方面的培養可要多跟司徒先生請教



學習法術好降妖除魔

## 打工

為了應付平日的開銷，小仙必須去城內的各家店舖打工以賺取自己的生活開銷及學費，畢竟經濟獨立也是成長的一環！



啊！又摔破盤子了，這不知道已經是這個月的第幾次了



來喔！來買新鮮的水果

## 上街逛逛

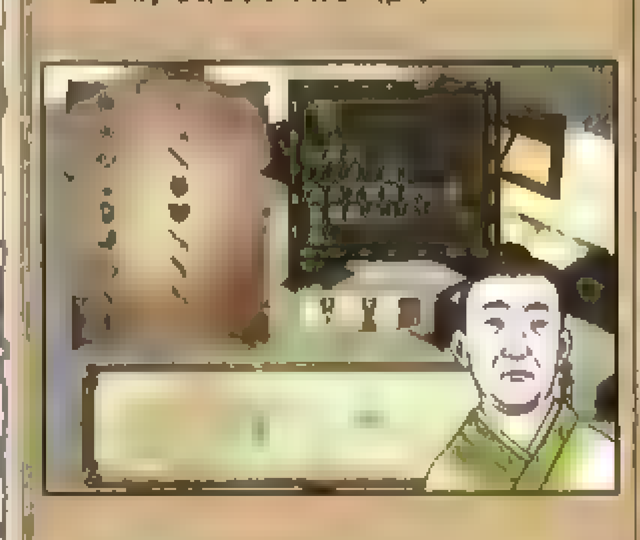
到街上的各家店鋪採購一些必需品及奢侈品。



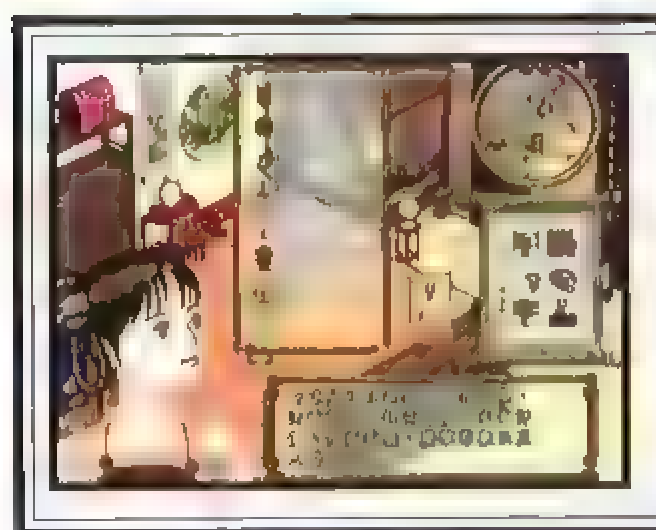
買些化妝用品打扮一下吧！



上街SHOPPING囉！



買些裝備好對付妖怪

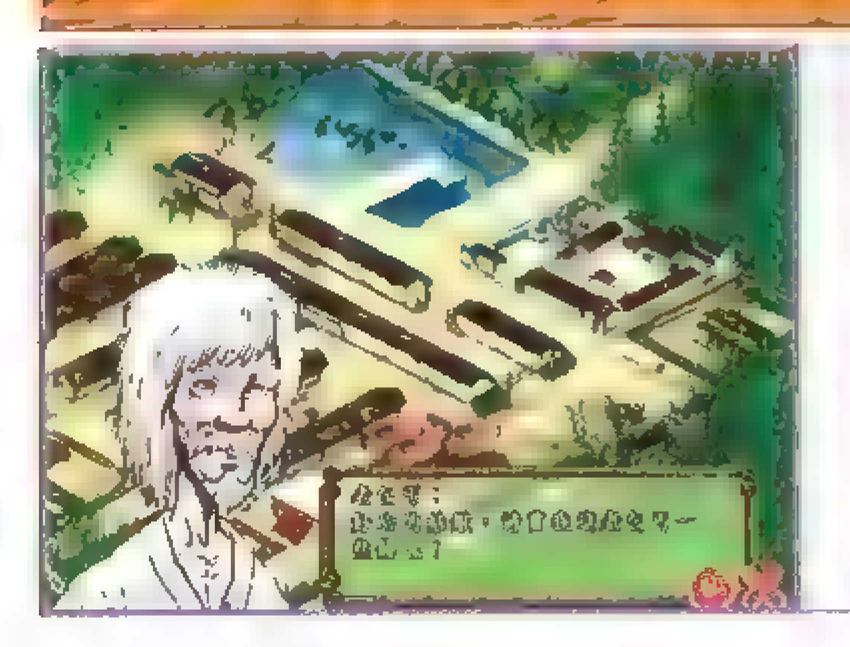


## 休息

放鬆心靈，消除疲勞的最好方法！努力學習打工是對的，但也要顧到身體及心靈的健康。

要多注意各個指數的成長，小心別累壞了——

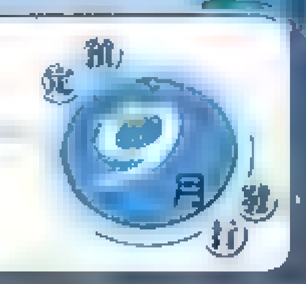
## 屢屢不斷的妖怪挑戰小仙，該如何處理呢？



說也奇怪，小仙的身邊總是會出現一些妖怪打著梵世魔王的名號來向她挑戰，說什麼要捍衛魔界尊嚴，替梵世魔王除掉心頭大患！小仙也只不過說了一句要為城內的和平，替百姓除掉梵世魔王，沒想到麻煩就惹上身了。這些麻煩的妖怪也只好一隻一隻去解決了，畢竟打著最強之女的水靈可不是省油的燈！即使是失去力量後的小仙也不把這些妖怪放在眼裡，每次戰鬥前總要先和妖怪來一場"口舌之爭"！輸人不輸陣。在每次解決完妖怪後，總要面對個難解的問題「是要殺了牠們，還是放的牠們？」，可不要小看這個問題，這可是攸關到完成任務的重要問題！

好心會有好報，拿一些出來吧！



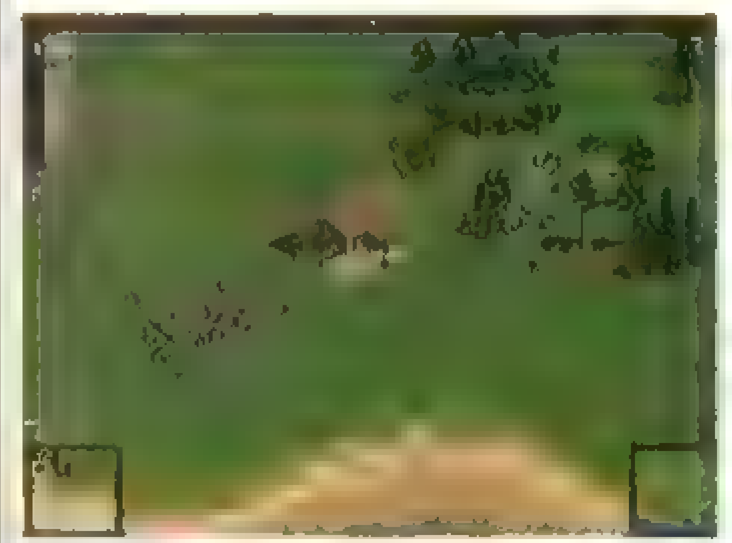



◆國外發行／CDV
◆國內發行／大宇資訊
▶配　備．P 233
▶記憶體　32MB
▶操　作．M

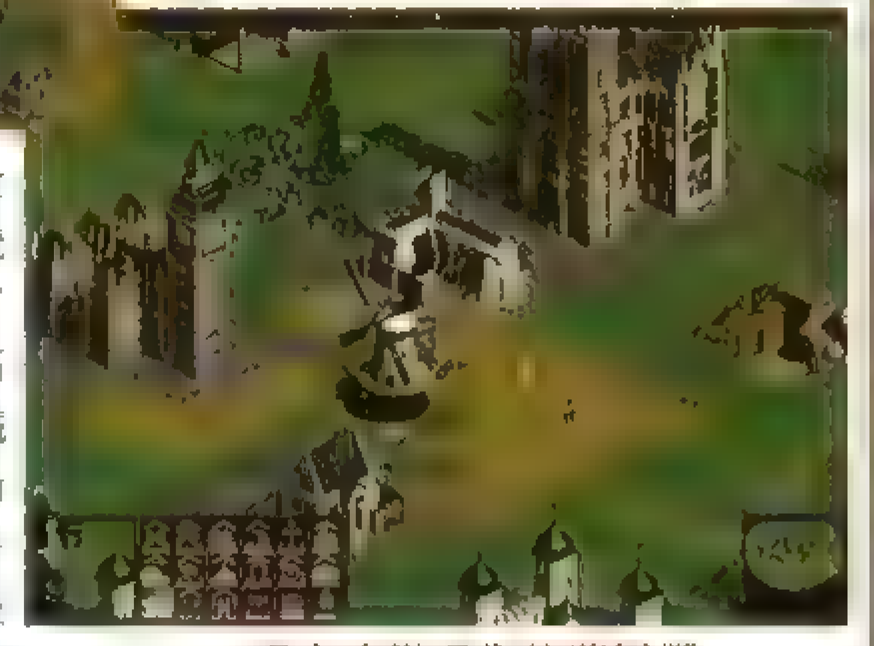
# 哥薩克 征服與榮耀

《哥薩克戰爭》是一款由CDV公司所出品的歐陸軍事大作，整個遊戲的過程彷如一本活的歷史故事書，將帶領著每一個接觸它的玩家，進入戰火連天的中古歐陸地區。

## 經濟發展與戰力提升要一起進行！

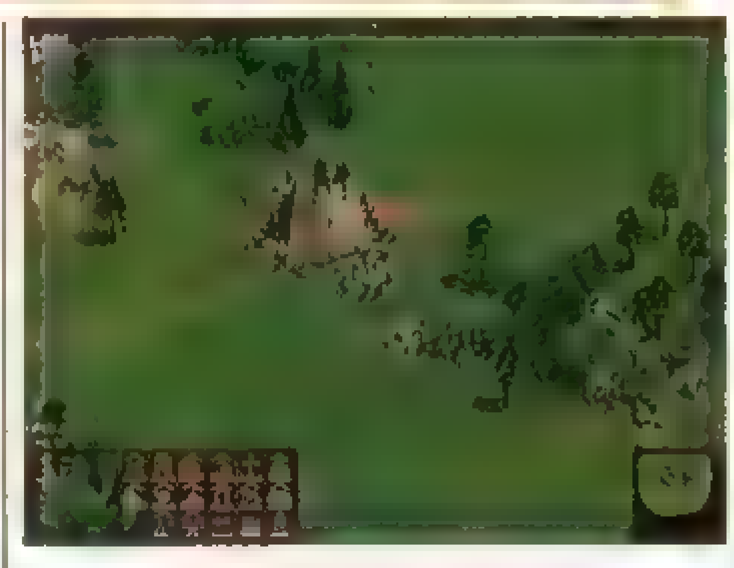

▲村民們正在收集木石

遊戲的背景在17、18世紀，正是火器、槍彈取代傳統戰爭的時候。因此，資源除了一般常見的黃金、木材、石頭、食物之外，還多了煤、鐵兩種資源。不要小看這兩種新資源，驅動近代工業革命的正是它們。在遊戲中，許多科技的升級亦需大量的煤、鐵資源，尤其是火槍、火砲等武器的研發、升級，耗費都更是龐大。


▲正在辛勤工作的農民們

## 小心有人在背後放冷槍！

不過，擁有再高的經濟實力，沒有相對應的人力，所有的努力可能都只是為人作嫁而已！遊戲中有一項非常真畫的設計，那就是"俘虜"他國的人民與建築！會被俘虜的單位就是"農民"與大部份的建築物，以及殺傷力恐怖的火砲類兵種。只要附近沒有友軍的支援，這些單位就會被他人俘虜，反過頭來打你！因此，如何在提升資源的產量與維持穩定的戰力間取得一個平衡點，便是本遊戲考驗玩家的一個重要課題唷！


▲有駐軍就不怕被俘虜了


▲這就是沒有駐軍的下場

## 靈活運用不同兵種的特性

本遊戲生產單位的上限是同類型遊戲的數倍，因此戰爭的場面非常壯觀。但是不要以為只靠大軍的單一兵種便能克敵制勝。就算你有上千名速度飛快的哥薩克騎兵，但是在遇到有建築物與石牆掩護的毛瑟槍兵隊與火砲隊時，也很有可能會被打到哇哇亂叫！另外，每個國家都有截然不同的特殊兵種，例如英、法等國有當時唯一的空中武力：熱氣球。雖然這玩意對實際戰力的提升沒什麼幫助，但是熱氣球可以在高空偵查，並且避開地面部隊的攻擊，獲得極寶貴的敵方軍


▲注意兵種的選擇喔

## 戰技、戰術、戰陣的時脈演進

另一方面，隨著時間的流逝，戰鬥的主力亦會漸漸轉移。舉例來說，世紀時的戰鬥主力是長矛兵類，因此研發增加長矛兵攻防的科技便非常重要。配合軍官與樂隊，使長矛兵能運用各種陣型，加上快速突襲與掃場追擊的騎兵，就能輕易取得戰場上的優勢。如果你跳級使用大量火槍類兵種，你會發現裝填慢，準度又差，常常只在地上挖了幾個地瓜洞就讓敵人衝到面前了。但是到了世紀，火槍類的兵種的相關科技研發完成之後，殺傷力的改變會另你瞠目結舌，射得又快又準，轉眼間屍堆成山，血流成河。因此，巧妙運用各兵種間不同的特性，以發揮最大的殺傷力，方能克敵制勝。



▼可以雇傭兵替自己打仗



## 學院

當然，科技的研發以及兵種的提升亦是本款遊戲的重點。各兵種相關的攻防提升大多在相對應的建築物中研發，不過少部份則在知識的殿堂—學院中研發。學院除了戰爭科技的研發，還負有提升民生科技的重責大任。所以，沒事時多到學院去看看走走，接受些知識的洗禮，畢竟知識就是力量！

▼知識的殿堂 學院

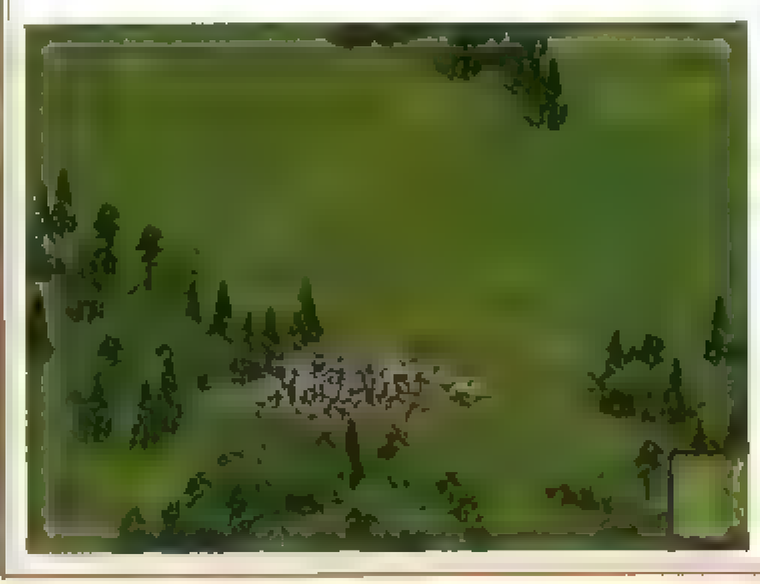


## 跨越世紀的戰爭

另一方面，本遊戲橫跨兩個世紀，玩家可以隨時在城鎮中選擇將科技提升到十八世紀，不過耗費的資源相當嚇人，單是食物[illegible]干個單位！其他還需要大量的金礦、鐵礦，真是所費不貲啊！除此之外，十七世紀的兵種，在進入十八世紀時並不會自動升級。舉例來說，十七世紀的軍官在進入十八世紀後，仍然是十七世紀的軍官，必須另外建造"十八世紀軍營"方能生產十八世紀的軍官，其他兵種亦同。而且十八世紀有許多強力兵種，例如跑的飛快、攻擊也不算太差的輕騎兵，以及恐怖的多管連發散彈砲，都要在十八世紀方能生產，要何時昇級，就要看玩家的智慧啦！



▲海戰中





情。

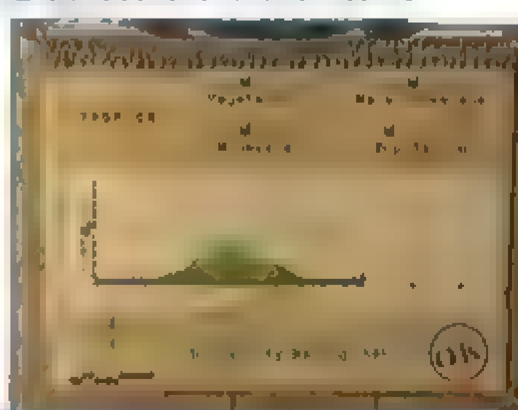
另外，鄂圖曼土耳其也有相當特別的兵種。本遊戲中只有兩個回教國家，一個是阿爾及利亞，一個就是鄂圖曼土耳其。尤其是鄂圖曼土耳其，曾經強大到阻斷歐陸與近東的交通，迫使歐洲其他國家往海上發展，間接造成大航海時代的來臨。在遊戲的這個時代，鄂圖曼土耳其仍是一個強大的國家，許多兵種都跟他國不同，例如鄂圖曼矛兵、韃靼騎兵、毛拉（類似牧師）等兵種，都是專屬於鄂圖曼土耳其的兵種，只要搭配運用得當，就可以產生強大的破壞力呢！




◆設計公司／PopTop Software
◆發行公司／大宇
▶機　種：P-200
▶記憶體　32MB
▶操　作　M

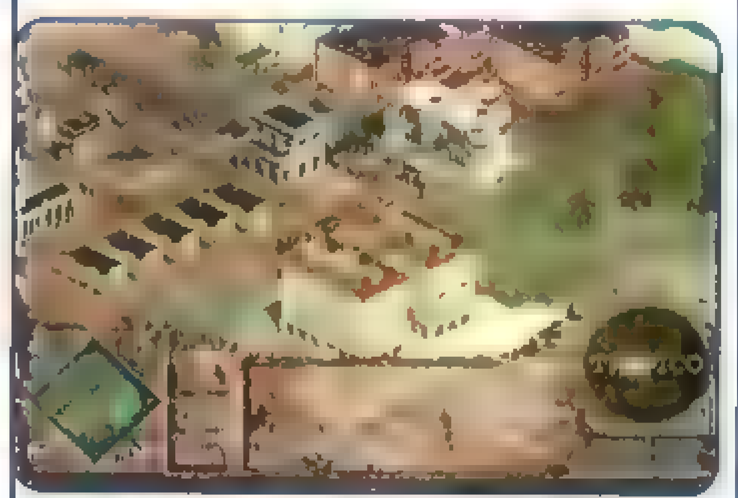
預定 8月 發行

「天堂島」是一款以建築規劃為主題的策略遊戲，玩家必須在土地有限的小島上建立起屬於自己的樂園。「天堂島」的背景是發生於加勒比海的熱帶小島上，在剛開始的時候，這裡只是個貧窮、動盪不安的小小聚落。當地的居民生活相當困苦，過著最簡單而原始的生活。至於玩家們的責任當然毋多贅言，那就是發展、建設這塊貧瘠的土地，使其搖身一變成為人人嚮往的天堂島嶼！


★亂數設定的遊戲場景

## 結合多項要素的策略經營

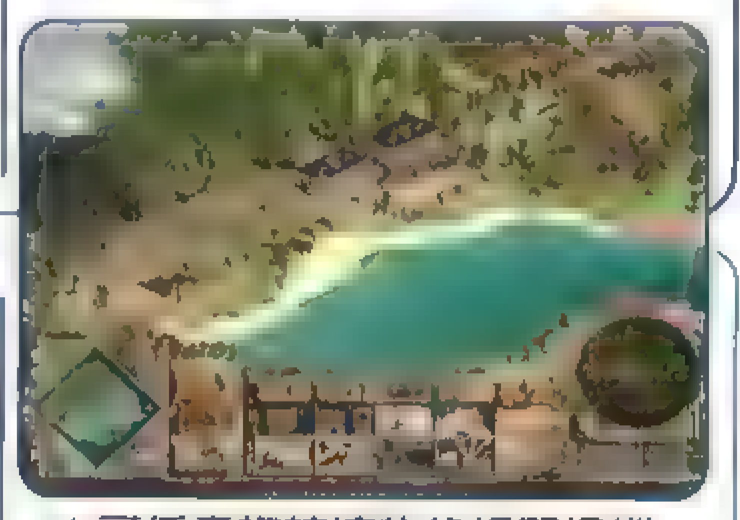
在《天堂島》中，玩家將帶著少數的資金，於一座座熱帶島嶼上展開一連串的經營。與治理城鎮不同的是，玩家並非來這裡當一位純粹服務人民的市長，而是這塊土地的所有人。


★玩家的任務盡是建設這個島嶼，將其打造為汪洋中的一片樂土。


★除了建設經營外，行政手腕也是必要的。

打個比方，您就像是一塊殖民地的總督，或是一個島國的擁有者。簡單地說，在遊戲中除了建設發展、賺取利潤之外，也必須發展警備，與其他國家打交道，以確保這座島嶼的安全，並建立自己的地位。

在遊戲開始之初，這座島上只有少許的必要設施，以及一座行政中心。因此必須自己興建其他的建築物，來促進城市的繁榮。您可能會需要建造一些房舍、公寓、或是教堂，來提供人民基本的需求，並更進一步地興建發電廠，發展工業和觀光事業。由於一開始的資金十分有限，所以玩家勢必得透過各種管道來充實自己的財源。然而在賺錢之餘，也不能不留意建構好整個島上的體系。


★可任意旋轉縮放的視野操縱起來更得心應手。

## 單關卡式任務

《天堂島》基本上是採取相當自由的場景任務，並沒有一連串的關卡。不過遊戲中仍舊預備了許多單場的任務供玩家們挑戰，並且也有亂數地圖可讓玩家自行調整。土地的肥沃度、島嶼面積、場景大小、勝利條件等都是可以加以設定的項目，同時也會直接影響該場景的難易。雖然《天堂島》也提供了簡單的入門教學，可幫助玩家快速熟習基本的操作方式。


★每位居民都是獨一無二的，玩家可以點選他們觀看狀況。

在正式進入遊戲後，映入眼簾的首先是島嶼的行政中心，其鏡頭可以依照玩者需要自行放大縮小，以便觀看整個島嶼的全貌。令人驚豔的是，當鏡頭拉得很近時，連小市民的動作都可以看得一清二楚喔！


★外交關係在《天堂島》中也佔了蠻大的一環。

## 天堂島的社會

《天堂島》的社會正如同我們的世界，人民要吃、要穿、要工作。每一個居民在《天堂島》中都是一名獨立的份子，玩家可以個別



檢視他們的狀況和需求。所有的居民都希望他們的住家，盡可能地靠近工作地點，並且能提供適當的娛樂設施。

替當地居民興建足夠的房舍，並提供醫院、教堂等設施，將可以讓整個城市邁向成熟穩定。通常一些豪華的住家、商業建築、工廠，還會要求電力的供給，若是電力不足將有可能造成當地居民流失與機器的停擺。愈是豪華的房舍，所能支付的稅金就越高，然而每一戶豪華住家所佔的面積卻比公寓要來得大得多，而人們對周遭的種種環

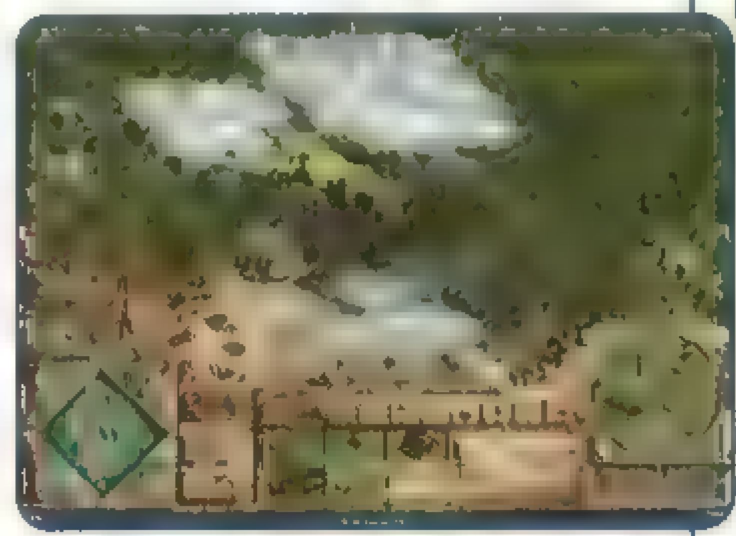


★工人們正辛勤地在玩家指定的地點興建建築。

境，往往也會變得挑剔起來，因此，單單只靠人民的納稅，是無法完全平衡整個社會營運所需支付的開銷，必須透過其他的工商業來彌補其不足。

## 產業發展

遊戲中的產業大致上可以歸類為三種：農、工、商。農業是讓人口成長的基本型產業，農場除了可以提供生活所需的糧食之外，也可以種植一些經濟作物，像可可、煙草、香蕉、木瓜等等，此外，其中有的亦可以做為加工產品的原料。



★當城鎮發展穩定時，可以試著擴充工廠，甚至興建機場。

當玩家興建了發電廠之後，就可以發展各種工業，不過工廠卻需要大量的電力來維持。如果距離過遠，則可以建造輸電裝置來運送電



★很典型的觀光區範例。



★若是建築物沒有雇員，建築就不會運作

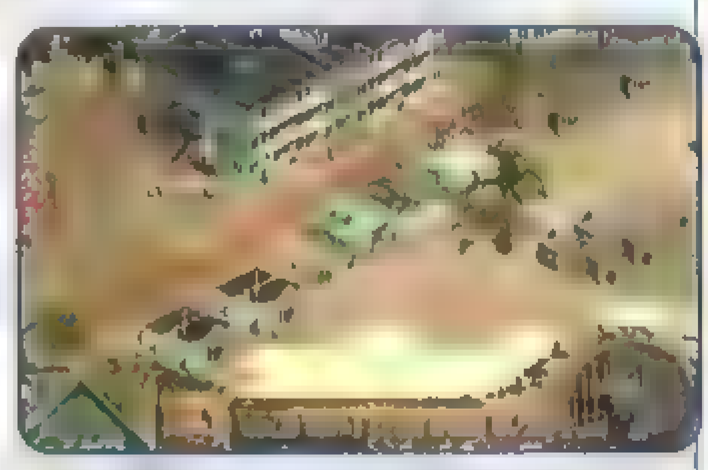
力。此外，有了電之後玩家也可以進一步發展第三級產業。觀光事業所帶來的收益十分可觀，為了能讓前來的遊客玩得盡興，興建旅館、露天泳池、海灘經營、Shopping Mall，甚至利用海島上的古文明遺物來擴大觀光事業的服務範圍，都能帶來無限商機並為玩家賺進大把鈔票。

為了讓建築物正常運作，勢必要僱請大量的員工來維持。因此在薪水的花費上也要精打細算。薪水太高則必須負擔龐大的支出費用，薪水太低時則較不容易僱請到員工，同時員工的流動率也會提高。對於一些技術人員，流動率太高是很傷腦筋的，這意味著玩家必須經常花費一筆金額去訓練新的雇員。

《天堂島》是一部融合了許多要素的多元化經營遊戲，玩家可選用自己的方式來治理這座島嶼，無論是採取懷柔政策、政治手腕抑或武力鎮壓，玩家完全可以按照自己想要的方式來進行統治。當然，這也會招來一番輿論（無論是正面評價或負面評價），因此必須對自己的作風徹底負責。



★當雇員充足時，參觀的客人也就隨之湧了進來。





◆製作公司：朔太科技
◆發行公司：朔太科技

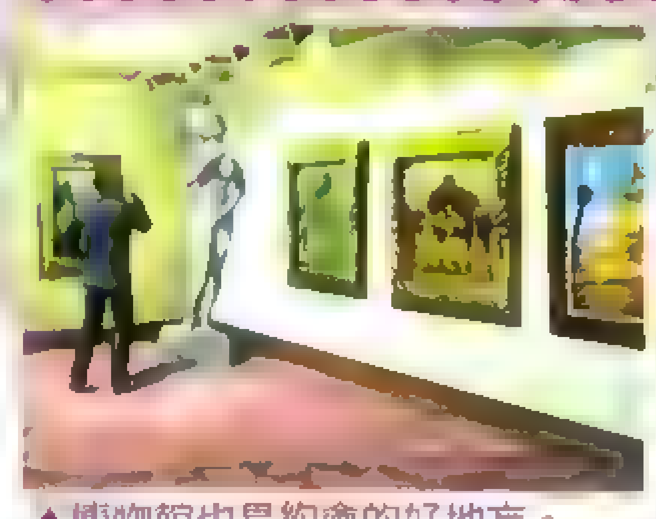
▶ 配備：Pentium-200
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K




「遊戲情人」是一款完全國人自製的戀愛模擬遊戲，有別於一般日製的戀愛遊戲都標榜著很明確的H目的、很馬虎的追求手段、很簡陋的戀愛歷程，這款遊戲特別強調的是追求戀愛的過程以及豐富的劇情。遊戲中戀愛的歷程會因女主角的個性、職業及相遇的方式而有所不同，同時參考了星座血型的因素，造就了七段不同的愛情故事！在經過本刊146期的特色介紹後，這一次讓我們來詳細看看遊戲中還有哪些吸引人的特質吧！尤其是大家都非常有興趣的七位戀愛對象，這一次我們都有給他曝光喔。




## 具特色的人物與豐富的場景


▲博物館也是約會的好地方。

戀愛模擬遊戲最重要的就是『人』的設定了，在遊戲前中後期都會有不同的女主角出現，她們都是主角可以的追求對象，玩家可以依個人喜好，和不同的女孩發展暗戀、兄妹戀、姊弟戀、辦公室戀曲、露水情緣等戀情。不過由於玩家所扮演的男主角不再是統一模式的『萬人迷』，男女之間的相遇、相戀、相愛是需要機會、勇氣、智慧的，你可以被感動而選擇愛你的人，也可以追求理想、執著於一見鍾情的對象，戀情發展能不能成功，就全賴玩家的功力及用心程度了！


▲遊戲中的每一角色都十分的有故事性

除了人以外，場景的設計也是這類型遊戲的一大重點，要去認識對象、發展戀情可說都是需從場景著手。在遊戲中總共設計了多達19個場地，41個事件場景讓玩家自由來去，善加的利用這些地方，將可使得愛情的版圖更加美麗。你日常生活中的約會聖地，如體育館、咖啡廳、電影院、看夜景的小山、參拜的寺廟…，等等，在遊戲中可是全部都有喔。

## 能力養成的特殊參數設定

▲常去健身房可培養體力。

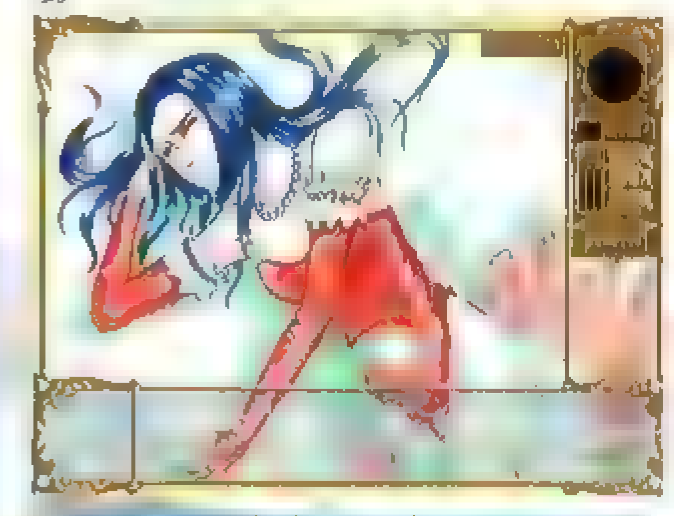
除了劇情式的流程之外，遊戲中關於角色的能力培養也是十分重要的。有些劇情的發生是需要有一定的能力值才會觸發，因此不好好鍛鍊也是不行的。以下就針對遊戲中四種主要的參數做一介紹。

A.武技體能：充足的體力，可以讓主角稱霸搏擊場，並且贏得高額獎金，面對債主逼債時，也不會三兩下就被搶劫一空，而且在遊戲中，武力還可以觸動隱藏劇情。

B.專業技能：主角的專業能力越高，就能領更多的薪水，遊戲中每半個月就會由總經理親自發薪水，這些固定的薪水可說是主角主要的收入來源，而工作的表現也會影響到女主角對你的觀感的。

C.人際關係：如果沒有努力博得任何女孩子的好感，那主角就注定要孤家寡人一生了，為了避免變成絕世曠男的落魄下場，主角要勤勞的到各個地方去尋芳獵豔贏得芳心喔！

D.金　　錢：主角工作的目的除了生活必須之外，鍛鍊自己也是要花錢的，買些禮物討女主角歡心，存夠老婆本，媽媽才不會傷腦筋！


▲…中會顯示各項特殊參數

## 超精細多重結局　充滿故事性

遊戲在結局的部分，是依據玩家不同的選擇，而有不同的結束。除了失敗的結局外，玩家總共可以和七位不同的角色有結果。而且特別的是不再用一張圖草率交代，而是以電影手法來呈現結局，每一段都有令人感動或歡喜的劇情。例如：陽光美少女傅甄甄是一個健康活潑的少女，在遊戲結尾時搬家到高雄，如果玩家選擇追求甄甄並且成功的話，結局是甄甄得了骨癌，留下一女後去世。※但並非所有的結局都是悲劇，白玉欣浪漫溫馨的、黎心媚放棄明星身分安於平凡、凌莉結婚典禮上與黑道火拼、阿寶的同志勇氣…，皆是精心安排之作。





## 七位交往對象大公開



[illegible]
星座/血型：水瓶座/O型
工作：醫院護士
性質：對不起，我愛的是別人！
浪漫善良，將主角視為好朋友，對阿寶一見鍾情，是主角心目中的天使。



[illegible]
星座/血型：獅子座/O型
工作：黑道大姐大
性質：讓大姊姊好好照顧你
性感美艷、浪漫感性，心中希望被保護，是個有勇者之風的大姐大。



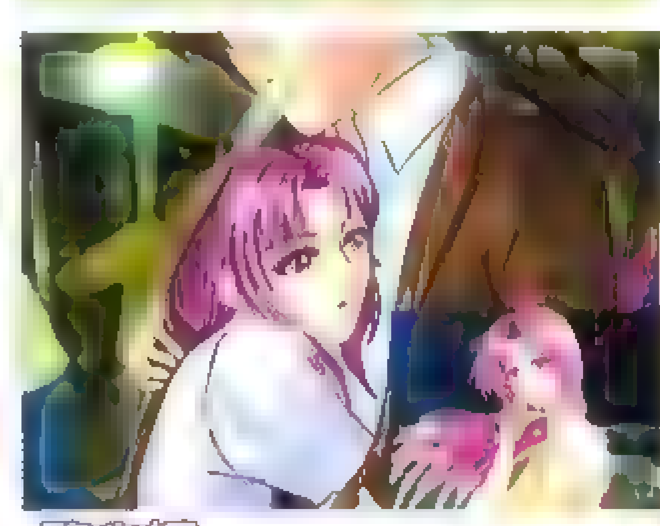
星座/血型：牡羊座/O型
工作：插畫家
性質：別搞錯了，我是不可能被你到手的！
我行我素一意孤行，四處流浪漂泊，坦率的個性常常把主角嚇得半死。



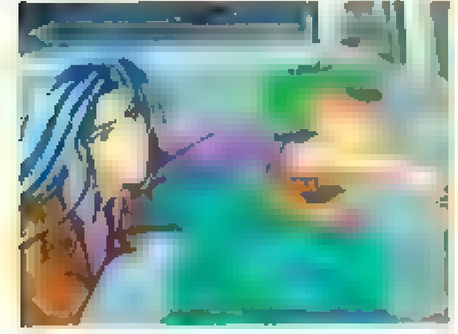
[illegible]
星座/血型：雙魚座/B型
工作：總機小姐
性質：我已經仰慕你很久了…
天真可愛但個性迷糊是個鄰家女孩般的陽光美少女，擔任公司總機。



星座/血型：金牛座/B型
工作：總經理
性質：追我？先把工作做好！
端莊美麗的主管，對工作冷靜執著，經常砥礪主角努力上進。



黎心媚
星座/血型：天蠍座/AB型
工作：偶像歌手
性質：談戀愛，我怕狗仔隊
太早竄紅而沒有朋友，受不了盛名之累想退出演藝圈，私底下是個純真的小女孩。

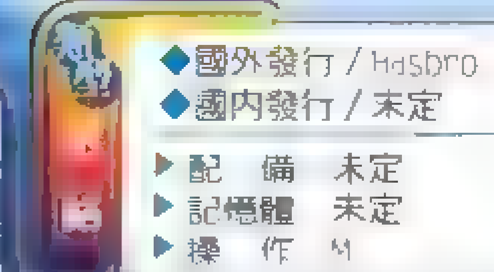


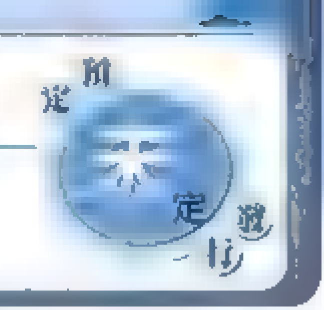


阿寶
星座/血型：未明
工作：同事
性質：愛你該怎麼說出口
主角的同事，因為是同性之愛，所以對主角一直不敢表白。他是屬於遊戲中的隱藏結局，要達到可不簡單。

# 文明III（暫譯）
# CIVILIZATON III



由席德梅爾所創立的 Firaxis，目前正傾全力製作文明三 (Civilization III)。這套遊戲將結合文明一與二的遊戲優點，並加入了新特色與視野。記得在前兩代文明遊戲裡，貿易的進行只是簡單地藉由建立駱駝商隊單位，並將牠們在城鎮間移動，來搜集額外的商品。文明三讓 Firaxis有機會建立更有特色的貿易活動，成為遊戲裡更具動態和更使得上力的一部份。除了貿易活動以外，亦改良外交活動，設計師希望能讓玩家能有額外的選擇，可在兩個文明相對抗時，多一點考慮的空間。當然啦，遊戲也改進了許多其他的部分，包括城市組成畫面、三度空間的單位和鉅細靡遺的地圖等。至於文明三有沒有提供多人共玩呢？ 在本文截稿時，Firaxis 仍在決定如何把多人共玩與遊戲融為一體，但在思考這個問題時，設計團隊的首要之務是，把單人遊戲做的更好。

## 文化發展將扮演關鍵地位

和貿易與外交活動相比較，在文明系列中，諸如文化這一部份往往容易被忽視。但Firaxis的設計團隊認為：「文明發展出一種自我認同的感覺。文化是造成法國之所以為法國的原因…。我們抽取了文化的概念，並將之整合進文明的遊戲世界中，創造一種新的策略及可能性之空間，這些在之前的文明遊戲裡是找不到的。」在這種前提的影響下，殘忍的軍事力量不再是您征服敵對文明的唯一選項，現在，您可以透過文化，將敵國與您合而為

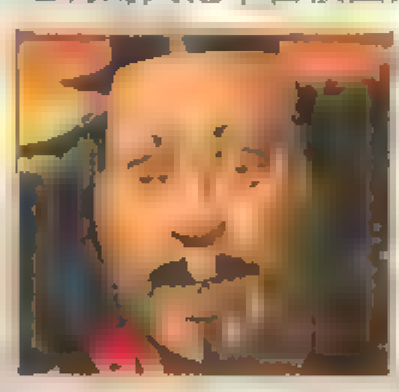


▲看看專家怎麼說…

▼文明系列正式邁入第三代

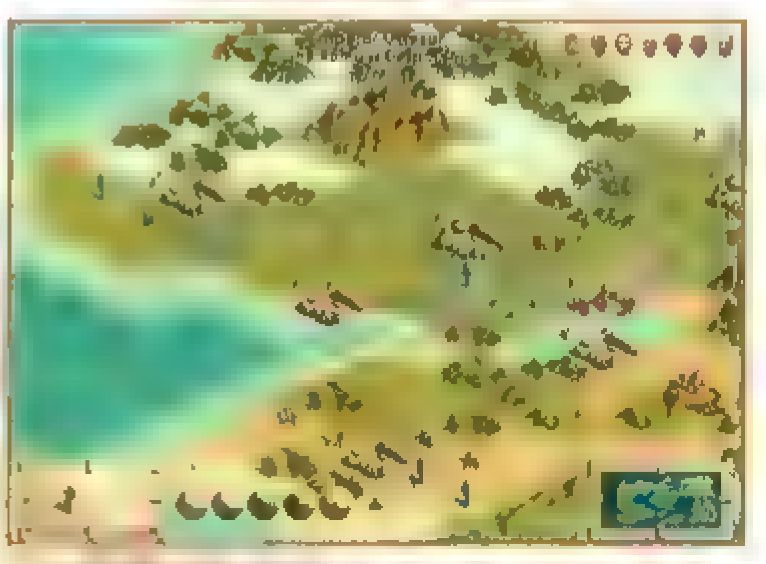
…。雖然遊戲裡有這麼多的新特色，但沒有一種像文化對遊戲有這麼深的衝擊；對您所建立的文明之各種層面，包括從外交到貿易，乃至公然地入侵敵國領土，有如此巨大的影響。在遊戲中有效地利用文化不會很困難，文化是一種投入改進與城市有關的文化發展多還是少的一種結果，這些文化發展包括興建寺廟、教堂、圖書館和大競技場等。這些建築物在每一回合中會產生一些「文化點數」、當文化建築開始有些歷史時，它們會繼續產生更多的文化點數，強化了單　文明的色彩，並不斷擴大其影響範圍。



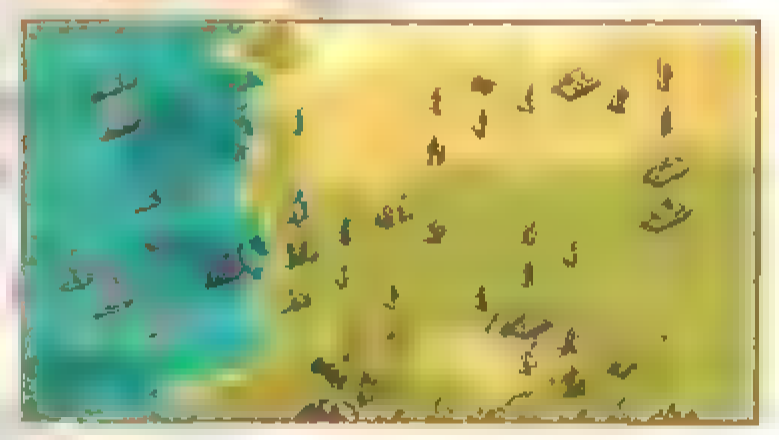




▲查看您的國力如何

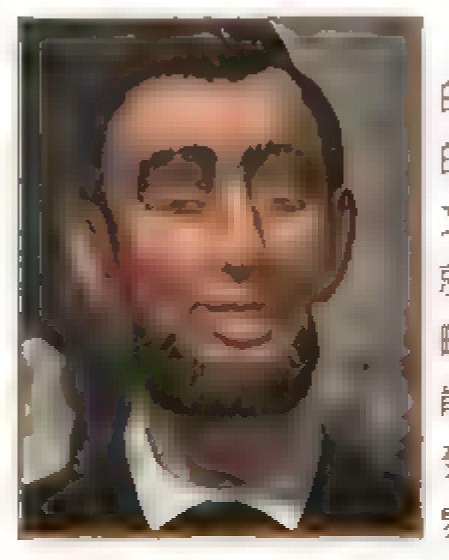


▲水藍與粉紅疆界代表兩個不同的文明



▲建造一個稱霸海陸的文明！

# 文化也能成為衝突的來源

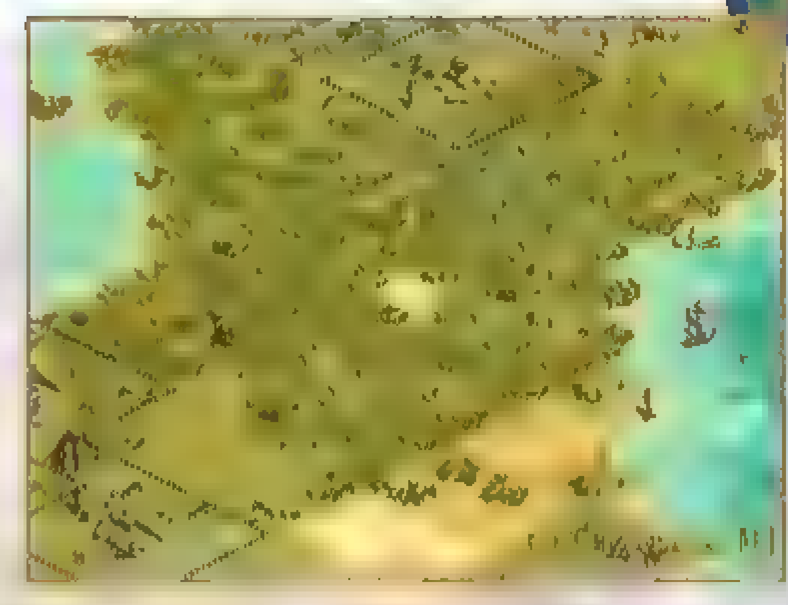


▲我是林肯，我在遊戲裡等你哦。

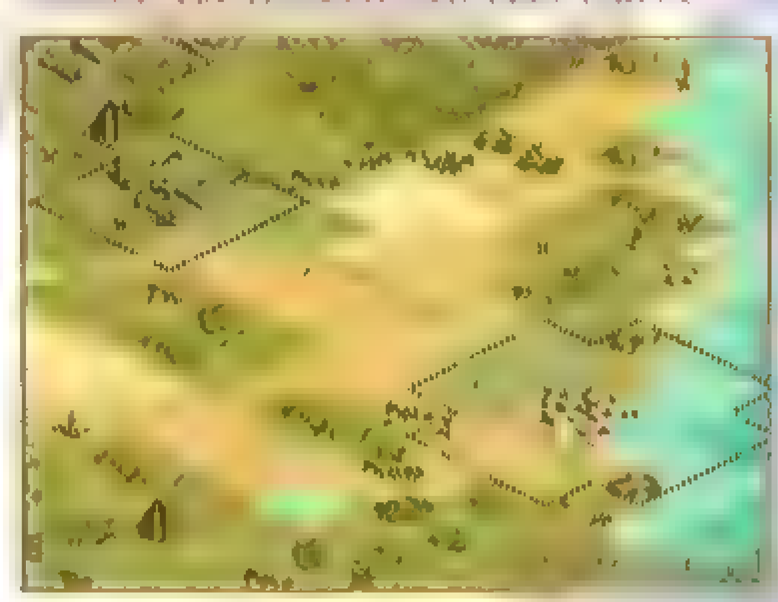
在文明二的地圖螢幕上，將有不同顏色的疆界包圍每一個文明。疆界代表一個城市的影響力，取決於城市所擁有的文化點數，文化點數更多，疆界延伸的面積便更廣。也就是說，如果玩家是以文化為主要發展策略，你可以持續在城市內建造能增加文化點數的建築物，直到所有的疆界都和您的疆界融合為一，形成一個由單一文化主控的文明。然而，文化也能成為衝突的來源。當擁有不同文明的城市加入一個敵對的文明時，喪失這個城市的文明將更有理由使用武力，以試圖將城市奪回。影響所及，包括貿易的進行、居民的情感，甚至連軍事單位生產型態都受影響。



▲坦克是陸軍的主要火力之一



▲文明初始，要靠人和物資來發展。



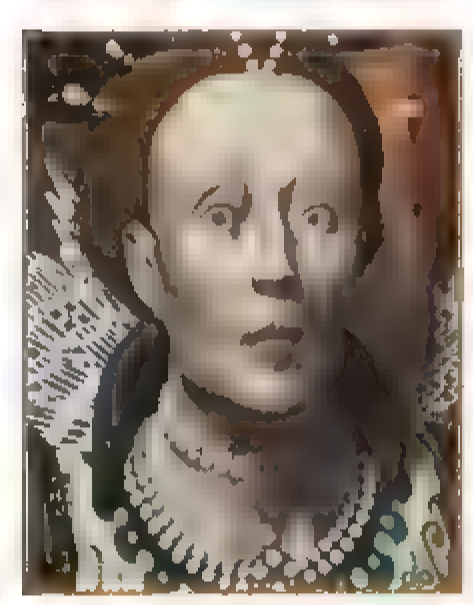
▲遊戲的冒險地圖

# 建造公路取得戰略資源

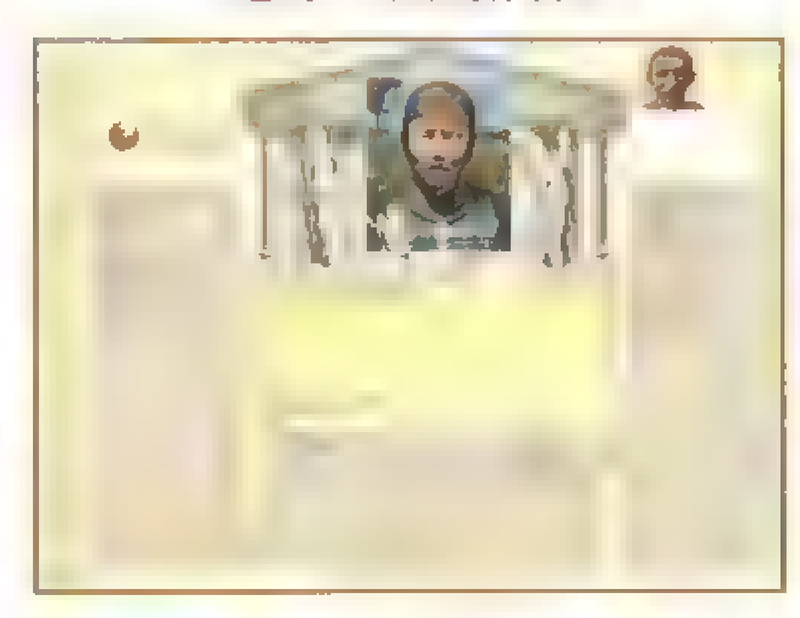
除了文化之外，Firaxis目前放了更多的心力在貿易活動上。玩家在遊戲裡可建造商隊往返於各城市之間，將它們送到您想到的地方。遊戲裡的資源將分為奢侈品和戰略性資源兩部份，這兩種資源的擁有的多寡，間接影響到遊戲裡的其它考慮因素，諸如外交、戰爭或貿易。如果玩家沒有和其它文明制控一樣多的貴重資源，那麼，您必須用武力奪取資源，或者建立更強的貿易關係來維持發展。由於文明可以藉由建立公路系統而成長，奢侈品的取得也更加方便，人民也會更快樂。戰略性資源也可以用建造公路的方式取得。如果你在您的境內找到這些資源，在您建造公路到礦藏地點之後，您便可以取得這些資源。戰略性資源的用途有別於奢侈品，它可以決定你能生產的單位。因此，如果你沒有鐵礦，你無法建造劍客；如果你沒有控制鐵、石油和橡膠，你也沒法建造諸如坦克之類的武器。在這樣的前提下，如果有一種資源，例如鐵，完全控制在一支文明的手中，假如它想建造坦克，它需要石油、橡膠和鐵礦，但假若石油和橡膠控制在其它兩支文明的手中，那麼，控制鐵礦的這支文明就必須小心翼翼地運用取得相關資源的策略，包括和平的貿易方式，或破壞和平的戰爭方式取得。

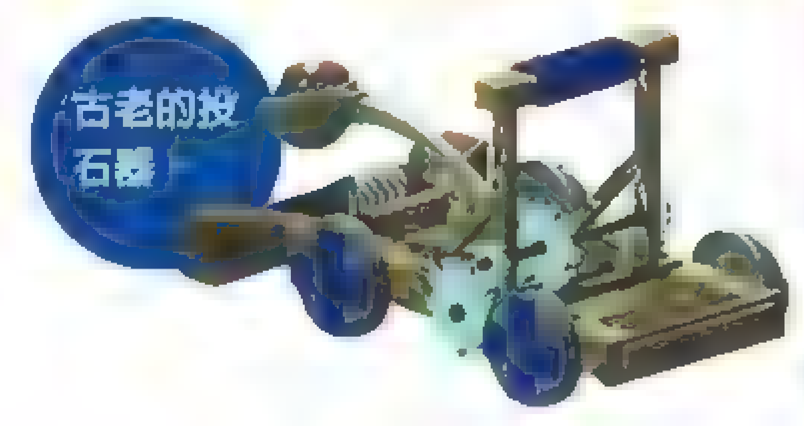



▲這些士兵將為你賣命



▲留名英國歷史的伊莉莎白女皇。








◆設計公司 Actoz Soft
◆發行公司：台灣易吉網
▶機 種 Pentium 200
▶記憶體 32MB
▶操 作 K、M

# 永遠的亞瑟王3 Last Kingdom



好消息！熱鬧的國內線上遊戲市場又要添一名來頭不小的生力軍了！台灣易吉網將於十月推出由韓國Actoz Soft製作，在韓國當地頗受歡迎的線上RPG—「永遠的亞瑟王」(暫譯)(Last Kingdom 3)，早在「千年」於去年在台灣登陸，Actoz Soft已累積了一定的知名度，現在經由最新改版的3D on line game「永遠的亞瑟王」，相信定能在現今的線上遊戲市場掀起另一股風潮。

## 幻想式的故事背景

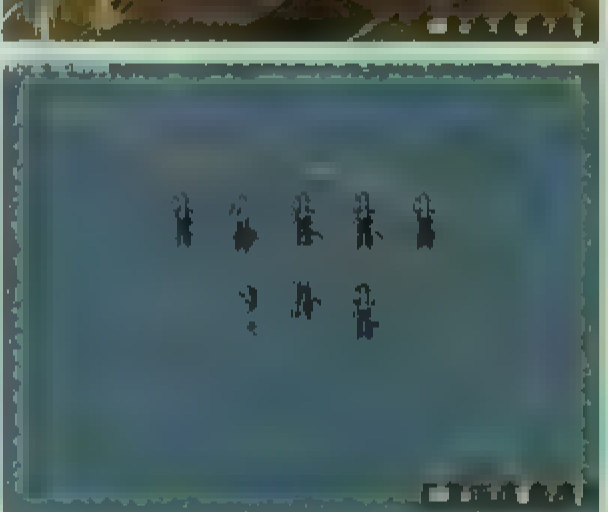


本遊戲主要是以凱特爾族神話中最著名的亞瑟王與圓桌武士的歷史為故事背景，遊戲情節結合了超越時代的想像力與冒險故事的刺激性，是一款在連串驚險的事件的進行下展開，且相當具有吸引力的線上RPG。時間回朔到中世紀以前的英國，亞瑟王王國因為面對來自各地蠻族的侵略，圓桌武士在連年爭戰中死的死、失蹤的失蹤，同時，王國也因為終年戰亂而逐漸衰弱，進而面臨國家存亡的危機，為了追求國家復興及永續生存的希望，身為玩家的你必須挺身而出扮演英雄的角色，一肩挑起國家復興的終極使命與任務。於是，在王國周邊被逐漸蔓延的邪惡力量威脅下，為了除去黑暗的邪惡勢力及維護王國的生存，你可以選擇扮演曾經被無情驅逐的騎士(Knight)、魔法師(Wizard)，或是為了驅逐黑暗力量而登場的僧人(Shaman)及擁有神秘力量的劍客(Sword man)，開始你救亡圖存的遠征。



## 華麗的場景與魔法畫面



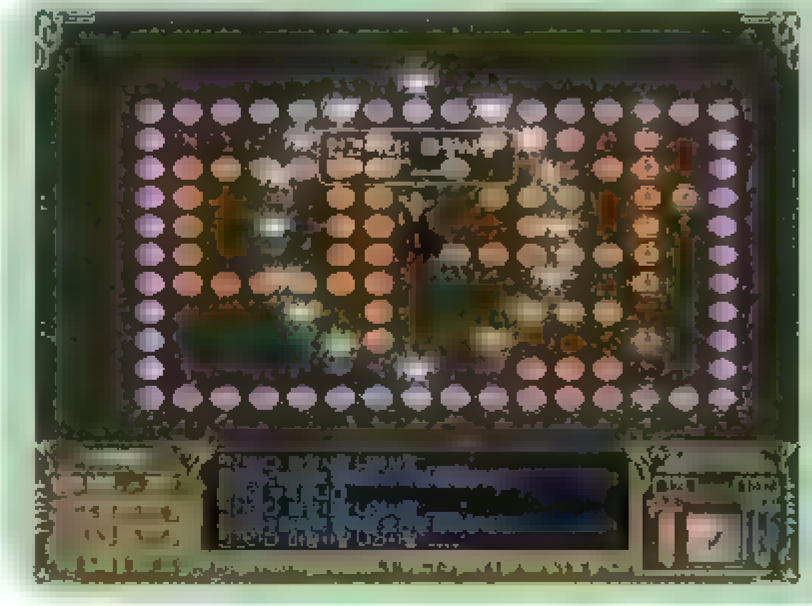


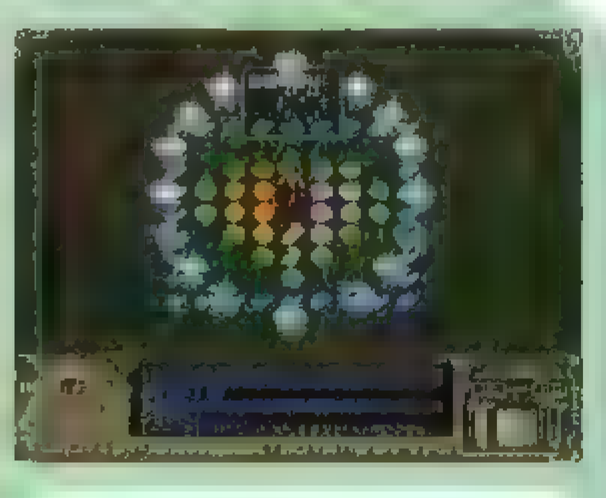
▲與好友一起組隊冒險

豐富的場景變化及對神秘氣氛的描寫是「永遠的亞瑟王」的特色之一，當玩家與怪物戰鬥或互動時，將不再只是單純的娛樂，更是一場相當刺激的視覺享受。在遊戲中，在被稱為靈魂村莊(Soul Village)的場景中，玩家可以看到許多華麗的魔法、變化多端的怪物角色及種類繁多的道具及武器，遊戲的本身並不侷限於戰鬥中，玩家還可以選擇培養礦工及鐵匠等配角為他們儲存及製造武器與道具，大大的擴充了角色扮演的功能性，也增加了遊戲的豐富價值。



◀▲華麗的魔法效果。

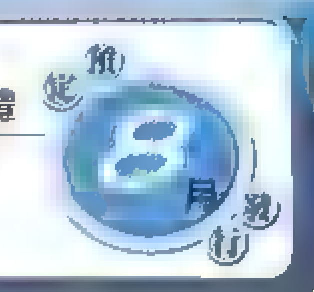




◀▲用心排列「耍寶」。

# 大滿貫網球公開賽

◆ 設計公司 / Cryo
◆ 發行公司 / 英特衛多媒體
▶ 配　備：Pentium-Ⅱ300
▶ 記憶體：64MB
▶ 操　作：M、K



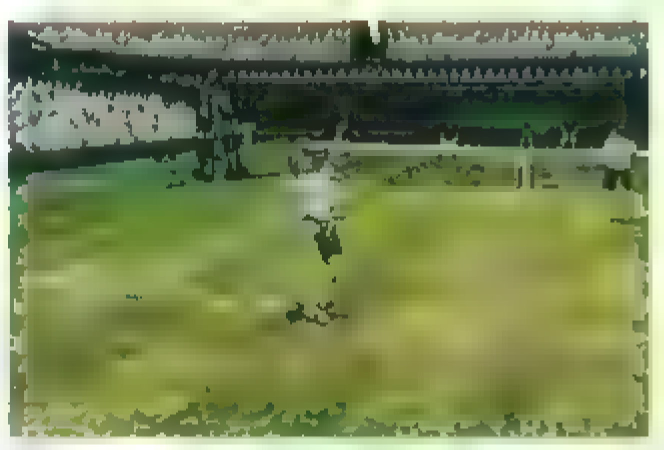

以2001年的法國公開賽為題，所做出的《大滿貫網球公開賽》Roland Garros 2001網球遊戲，其中收錄20個全世界風格迥異、各具難度的網球公開賽球場，準備讓各位玩家挑戰全球排名頂尖的網球高手，體驗全世界大型網球公開賽所有引人之處！

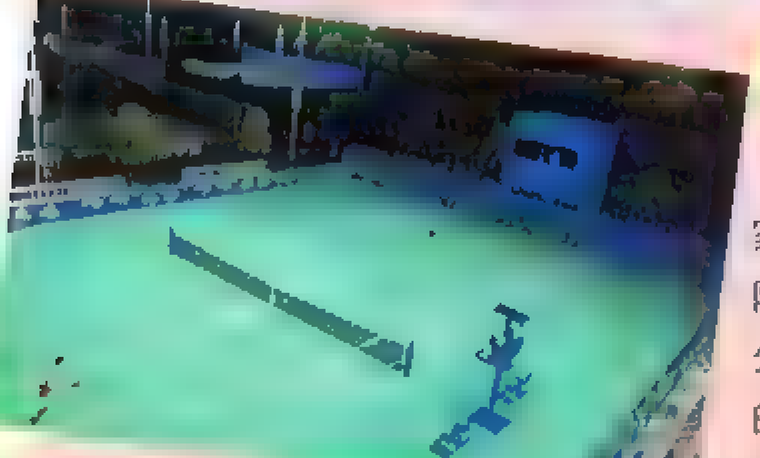


## 完全考據真實球場

《大滿貫網球公開賽》完整的捕抓了比賽場地的音效、觀眾的喧嘩、加油聲等等...並根據各比賽場地實地擷取製作，而在動作方面，更是精確的以物理表現各場地的特性，以及網球在草地、紅土、硬地上反彈的角度、速度及距離不同點，而玩家也必須依照場地的不同，做出不同的進攻、防守戰略。而遊戲共有三種模式：練習模式、單一挑戰賽、大滿貫巡迴賽。在單一挑戰賽中，玩家可選擇大滿貫的四大賽事：溫布頓草地球場、法國公開賽紅土球場、美國公開賽的室內球場、澳洲公開賽球場。而遊戲中提供32個世界知名的選手（16男16女）讓玩家扮演，每個球員底部同的能力，如速度、體力、揮拍強度、上網技巧、正反拍技術等，其次是選擇球拍，各種拍子的韌性、彈性、靈活度等等都需要注意哦！在所有選擇都完成後，就可以正式進入遊戲之中上場比賽。

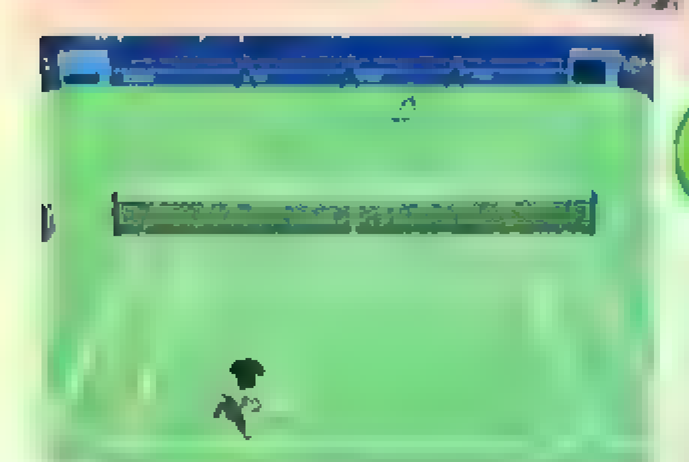






## 簡易的操作

看到如此精細的模擬程度，玩家是否開始擔心操作方面太複雜而降低樂趣？不用怕，《大滿貫網球公開賽》在操作上相當簡便，所有的動作如抽球、切球以及力道強弱、方向控制等等只要使用方向鍵及兩個按鍵便可以做到，完全沒有一堆繁瑣的控制鍵。在多人遊戲的支援方面，玩家除了可以用在網際網路、區域網路連線進行比賽；就算是單機，也可用電腦或玩家為對象進行單、雙人對打，甚至一台電腦可以提供四位玩家做二對二的比賽。



## 精細的表情、小動作

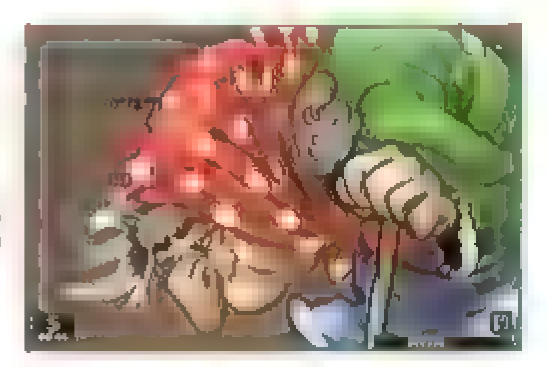
在畫面方面，《大滿貫網球公開賽》支援各種3D加速卡，不論是場景變化、人物造型動作、光影、張數的效果相當令人滿意，每個球場還都完全照實景擺設！而球員的動作更是栩栩如生，對手將球打出界時會得意竊笑、連續失分時的沮喪、打出愛司後洋洋得意...諸如此類的個人小動作數不勝數，另外每一次玩家得分、上網截擊、或是打出一個漂亮球後，都會有如同電視轉播一般的精彩動作重播，更增添遊戲的趣味以及玩家的滿足感。而電腦對手的AI也不可小覷，會出現精彩的進攻佈局、高難度的技巧（甚至有胯下正手擊球的動作）讓玩家心服口服。




◆設計公司 / Interplay
◆發行公司 / 英特衛多媒體聯合感
▶配　備　Pentium-200
▶記憶體：32MB
▶操　作：K、M

2月 預定發行

從數年前的《百戰天蟲》到續集《百戰天蟲之蟲蟲危機》，這套遊戲簡單又有趣的玩法，加上以可愛的卡通蚯蚓作為主角，受到許多遊戲迷的支持。現在這系列遊戲的最新續集《蟲蟲總動員》(Worms World Party) 即將挾著更加強化的連線對戰功能上市。





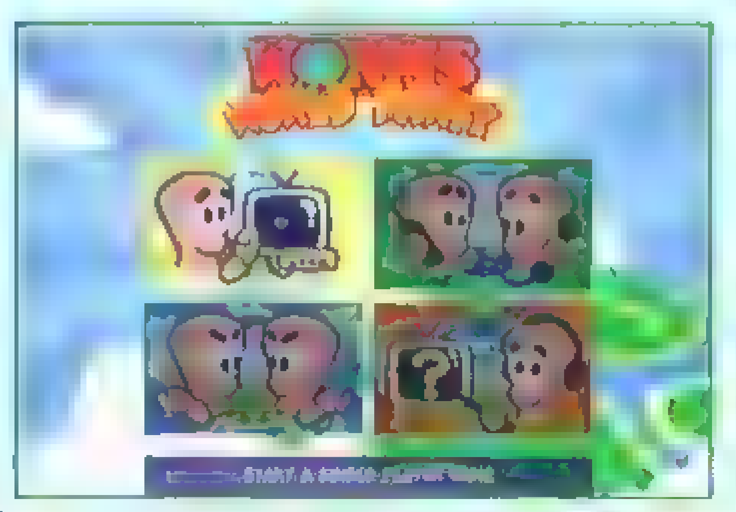
《蟲蟲總動員》的基本玩法，是操縱你的蚯蚓戰士在地圖上尋找有利位置，再以最適合的武器對敵方發動攻擊，聽起來再簡單不過，但是當設計小組巧妙的在地形地物及武器上加入許多令人驚訝的巧思之後，這遊戲就成為一個擁有不可思議樂趣的遊戲了！說到遊戲中的武器，也許玩家很難相信，不過在《蟲蟲總動員》中的武器種類竟然高達60種之多！除了手槍、散彈槍、手榴彈、火箭筒、地雷等常規武器：高射炮、香蕉炸彈、手形炸彈等特殊武器外，蟲蟲們甚至還可以召喚出許多生物來助戰！例如看似溫馴的小綿羊，卻會自動走到敵人的面前然後自爆造成傷害，而身懷"毒氣瓦斯"的臭鼬，所放出的大範圍毒氣，則可以讓一堆敵人喪失行動能力，更別提那橫衝直撞的超巨大瘋狂母牛了，讓擋在前面的蟲蟲們都變成蟲餅吧！

## 模擬真實的物理現象

而在說到《蟲蟲總動員》的地圖場景之前，則一定要先提到遊戲的真實性，因為遊戲中存在著重力、空氣阻力、作用力反作用力等實際物理現象，導致遊戲中的武器都有拋物線彈道走向，及固定的射程。所以玩家在進行攻擊時，就必須考慮到自己所在地的高度、敵人所在高度、風向、以及自己與敵人的距離等等因素，進而調整開火的角度及力道等。



## 各式各樣的遊玩模式




《蟲蟲總動員》除了有45個有趣的單人關卡外，為了讓玩家更快熟悉各種武器的最佳使用時機，遊戲中還提供了19個教學關卡。此外，關於最多人感興趣的多人連線部分，《蟲蟲總動員》更設立了"WormNet"，讓玩家隨時隨地都可以在此找到來自世界各地的玩家們一起進行多人對戰！遊戲最多支援18人同時開戰，玩家可以選擇控制一隻蟲進行戰鬥，或者是自組一隊各懷絕技，手持不同武器的完美蟲蟲小隊來痛扁你的對手！遊戲中提供有數十張多人連線地圖供玩家對戰，如果這樣你還不滿意，那你也可以利用內附的關卡設計程式，自行設計獨一無二的關卡哦！

- 設計公司／Titus
- 發行公司／英特衛多媒體聯合國
- 配　備：Pentium II 233
- 記憶體：32MB
- 操　作：K、M




KAO THE KANGAROO

# 袋鼠小天王

卡歐（KAO），一隻活潑好動的袋鼠，從小就在澳洲的草原上過著自在的生活，從來就沒有想過要離開這片草原。直到有一天，卡歐不小心走離了草原，而更慘的是，卡歐竟然落入了獵人的陷阱之中，就這樣卡歐被抓走了！不過神奇的事發生了，被關在籠子裡的卡歐，身邊竟然出現一隻具有神奇力量的拳擊手套，卡歐就憑著這雙手套闖出了籠子，但籠子外的世界，卻已經不再是卡歐所熟悉的澳洲草原了，而是一個個充滿驚奇但又危機四伏的關卡。究竟卡歐能不能回到老家？這就要看玩家的功力了



## 遊戲的基本動作....

《袋鼠小天王》的故事背景到此告一段落，不過玩家回到澳洲老家的冒險才正要開始！雖然這一路艱險重重，機關百出，但卡歐在神奇手套的幫助之下，也不是省油的燈哦！卡歐最主要的動作有三種，分別是跳躍、拳擊及揚尾攻擊，看起來雖然有點少，但經過組合之後可是有著許多的變化。另外在遊戲中玩家還有機會收集到許多寶物，像是威力加強的飛行拳套、加速彈跳、冰凍能量球，還有收集一定數量後能增加生命的金幣，玩家眼睛可得放尖一點，別錯過了這些好料的哦。



## 挑戰極限運動....

《袋鼠小天王》除了一般動作遊戲之外，還有要玩家挑戰許多的極限運動！遊戲中玩家必須操縱卡歐，踩滑雪板高速滑過曲折致命的結冰彎道、踩滑板飛躍恐佈刺激的危崖絕壁、以滑翔翼穿梭滿布熔岩流的地底洞穴、駕駛水上快艇破浪而行，甚至搭乘太空梭自在飛行於高空之中等等，諸如此類多樣的特殊玩法，多種可供使用的獨特交通工具，正是讓《袋鼠小天王》之所以與衆不同的精彩之處。



## 豐富的關卡.......

《袋鼠小天王》除了以3D引擎建構全部場景，畫面炫麗、色彩繽紛之外，更不能不提其各具特色的多樣化場景！遊戲中共有25個一般場景及20個隱藏關卡，總關卡數高達45個之多，而且每一個關卡都有其特殊的主題和景觀，像空中之城、地底熔岩流、大雪山、北極冰山等等。每個關卡的敵人當然是都因背景不同而有特殊造型：像是饑寒難耐，想把卡歐烤來吃的愛斯基摩人；海中霸主，要把卡歐當三明治一口咬掉的巨鯊等；甚至有許多都是搞笑高手哦！

# 記憶大王





◆製作公司 明日科技工作室
◆發行公司．智冠科技
▶配備：Pentium-233
▶記憶體：32MB
▶操作：M、K

考季快到了，您是否有K不完的書呢？放鬆一下，來個記憶大考驗，試試看自己的記憶是否衰退了。「記憶大王」是由明日科技工作室所設計的一款智慧型的遊戲，這是一款訓練記憶力的遊戲，遊戲的方式很簡單，首先電腦會先讓玩家看一些卡片，這些卡片以二張為一組，共有若干組，一段時間後電腦會將這些卡片蓋起來，然後玩家只要把相同的卡片一組一組的全部翻開就可以過關了。

◀可自由選擇卡片張數。

## 記憶力的極限考驗

一個人最極限的記憶力在那裏呢？在記憶大王中，玩家們將可以挑戰自己的記憶極限。遊戲中依卡片的數量來決定難度的高低，共有6～60張卡片關數，並依難度不同分為下列三個世界：

### 1 水果大餐

本世界由６－２０張卡片所組成，有草莓、香蕉、蘋果、西瓜、櫻桃、芭樂…等卡片，這一個世界是試練世界，過關應該不成問題！

### 2 動物世界

本世界由２２－４０張卡片所組成，有老虎、青蛙、小鴨、兔子、烏龜，海豚，鯨魚，獅子…等卡片，可愛的動物造型，讓玩家更容易好好的記住牠們，如果玩家能來到這個世界，那麼玩家就可以稱得上是一尾活龍喔！不過這個世界最多有４０張卡片，想闖關可沒那麼容易！

### 3 動物呷水果

本世界由４２－６０張卡片所組成，這可是終極的世界，能來到這裏，可以稱得上是記憶大王了，這個世界只能用不可能的任務來形容，古往今來有多少英雄豪傑都是栽在這裏的，想過關，那就發揮您潛藏在體內那股世界無敵、宇宙超級的潛能吧！



▲初級的水果關卡



▲動物關卡已經很有難度了。

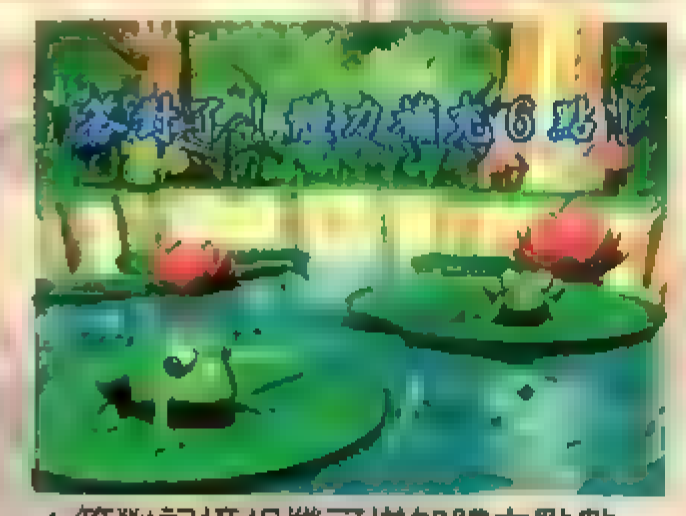


▲終極難度有六十張卡片

## 減少錯誤才能順利過關

遊戲的勝負是採取體力制，每個玩家都有一定的體力值，玩家每翻錯一組卡片，體力就會減少一點，如果體力用完了，骷髏大王就會出來跟您說，體力透支，陣亡了，然後就GameOver了，所以要盡量減少錯誤才能順利過關。

玩家每過一關，體力就會補充好幾點，此外也會出現一個小遊戲～【記憶相機】來讓玩家補充體力。本遊戲一開始電腦會先讓玩家看一個畫面，等玩家看好後，電腦會將畫面消失，然後出一個有關剛剛畫面的問題問玩家，玩家若答對這個問題，則可以補充不少的體力哦！



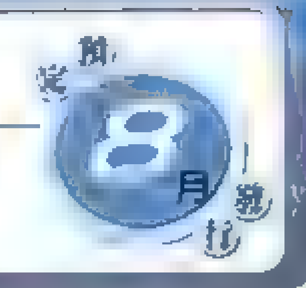


▲答對記憶相機可增加體力點數。



▲骷髏頭出現就表示遊戲結束了。



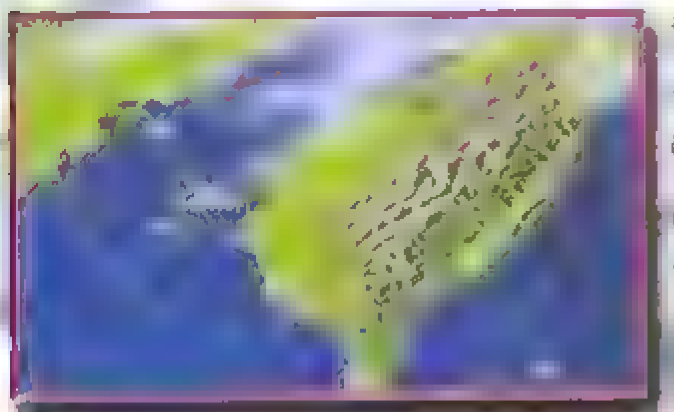

◆ 製作公司：軟體巨卅
◆ 發行公司：巨冊坊軟體

▶ 配　備：Pentium-100
▶ 記憶體：16MB
▶ 操　作：M、K

本遊戲中玩家將重回338年前的鄭成功時代，幫助鄭成功驅逐荷蘭人，展開台灣史上最早、也最慘烈的一戰──熱蘭遮城攻防戰。而後玩家將接受鄭成功之託孤輔佐鄭氏王朝，開山撫番、興農振武，打造最堅強的台灣。鄭氏王朝經由您的整治，最後將與清軍一決死戰，若成功玩家將可發表台灣宣言，實現您台灣獨立或者回歸祖國之理想；台灣的未來希望就靠您了。

## 反應現實人生的策略遊戲

「大謀略家」基本上是一個可以反應現實人生的策略遊戲。遊戲開始時，玩家必須養成行動快速的個性，若想要等到有豐富經驗後才開戰，那麼你將只有失敗的命運，因為沒有積極之心鄭成功是不會喜歡你的。進入遊戲中期時，如果你想要侵略各地來滿足優越感，那麼也將不會成功，因為您沒有耐心，和鄭經的理念不合。面對不同的挑戰，你必須要有剛柔的手段才能一一完成各種階段性任務。到了遊戲後期時，縱使你想就此偏安了此一生，現實的環境也是不會允許的，只有拿出魄力的和清軍一決雌雄，台灣的未來才有出路。像這樣的故事情節，是不是很像我們現實的人生及處境呢？


三百多年前的台灣航線圖

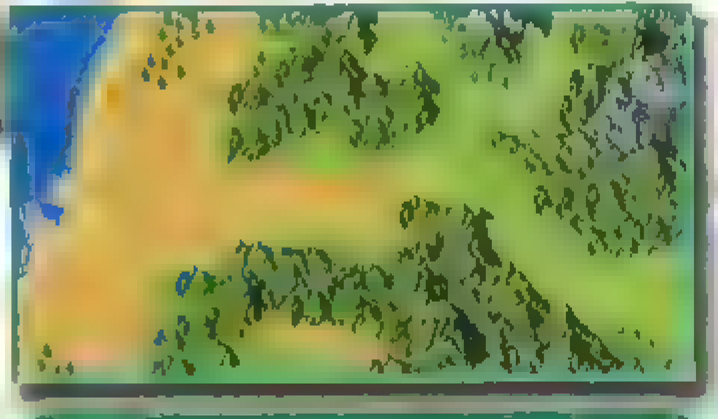

中國的泉州城全景


荷蘭人建立的普羅文西城

## 直線劇情重現台灣開創初期

遊戲中的故事明確採直線發展，讓玩家真正體會到台灣開創初期之艱辛。遊戲的操作方式簡單、介面美觀、圖片精心考究，加上之人物眾多，且牽涉多國人物，如漢人、滿人、原住民、荷蘭人、日本人、西洋人等，與不同國家進行國際貿易時即採不同國家語言發音，完全重現當年台灣國際化的一面，絕對讓玩家有身歷其境之感。除了忠實的劇情表現外，策略遊戲最重要的人工智慧，也是本遊戲十分重視的重點。遊戲中的對手們不再是傻傻的站在那裡讓你打了，各種誘敵、欺敵的動作，肯定會讓你大傷腦筋。


清軍將領向您歸順的畫面


台中地區的戰鬥地形圖

## 可輸入自己喜愛的相片

除了豐富的劇情與玩法之外，在「大謀略家」中還提供了許多的附加功能。玩家可以藉由遊戲系統的指導，輸入相片到遊戲中，你可以輸入自己的相片或者是偶像的相片，看著自己的影像出現在歷史中，那種滿足感可真是不可言喻的。此外遊戲還會成立一專屬網站，提供玩家下載需要的文件以及和一些志同道合的朋友交流心得。這個網站是不對外開放的，因此只有志同道合的人才會在這裡，除了可共同討論遊戲的心得外，透過網站的交流，還可以認識不少朋友呢！


戰鬥結束時我軍勝利圖

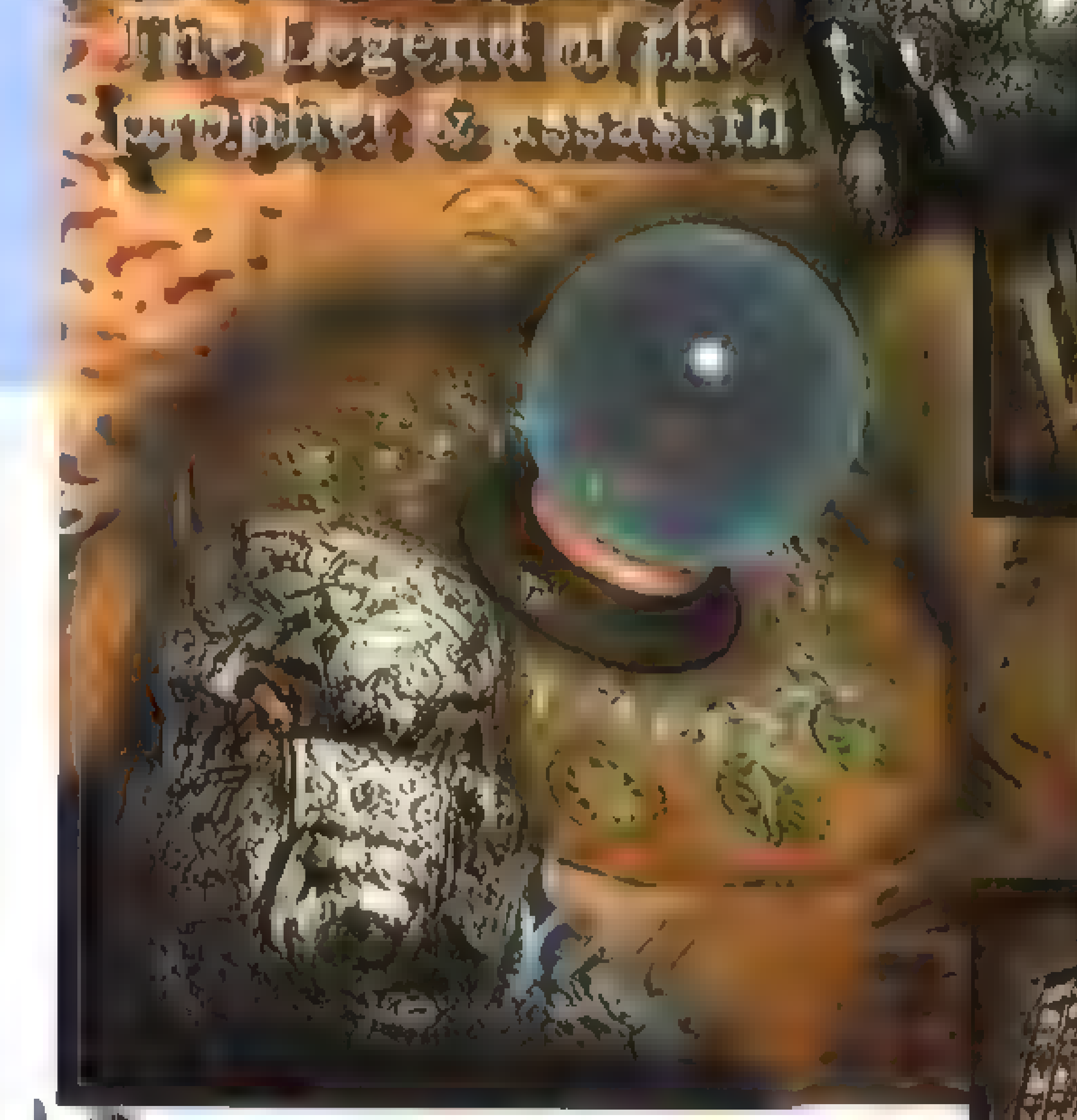




◆ 設計公司／Arxel Tribe
◆ 發行公司／英特衛多媒體聯合國
▶ 機　種：Pentium II 233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操　作：K、M

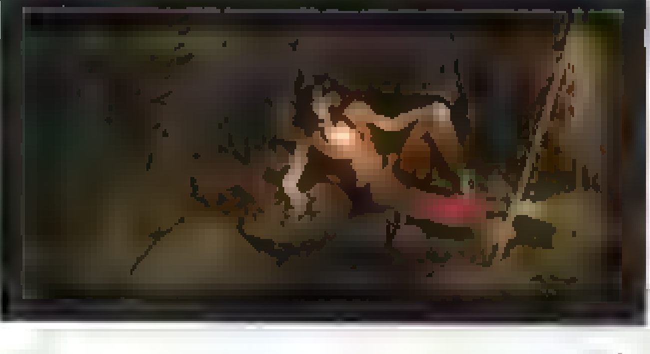
# 天命傳奇

## The Legend of the Prophet & Assassin



在13世紀遙遠的古中東中，流傳著這樣一個傳奇：一位名叫坦瑟瑞德（Tancrede de Nerac）的軍官，因為隸屬十字軍，而追逐伊斯蘭教徒而來到沙漠之中。他為人智勇雙全，縱橫沙漠未逢敵手，更讓沙漠上的大盜們個個聞名色變。多年以來，無止盡的殺戮再加上經常性的流浪，令坦瑟瑞德心生厭倦，只想尋求安穩安靜的生活。有一天，他遇上了知名的預言家西蒙（Simos de Lancrois），西蒙告訴坦瑟瑞德，在沙漠中某個未知的方向裡有一個理想中的城市，那裡沒有戰爭，也沒有殺戮，只有和平與安寧。這正是坦瑟瑞德心中嚮往的家，他被此地給深深地吸引住，於是便踏上了尋找烏托邦之城：傑伯斯（Jebus）的漫長旅程。

## 堅強的編劇與引擎



《天命傳奇》的劇情是改編自法國知名小說家：Paulo Coelno的銷暢小說而成。《天命傳奇》有著如此驚世的劇情背景，加上改編成冒險遊戲後，其小說所不能比的聲光效果，和特殊的互動性及震憾力，相信絕對能讓玩家得到比閱讀小說更棒更深刻的感動！《天命傳奇》的設計公司Arxel Tribe，這次所使用的引擎是CinView，則可說是讓這些作品成功的關鍵之一。不像其它冒險遊戲採用的固定背景及固定視角，CinView除了讓玩家可以在每一個場景作360自由旋轉、放大縮小外，其背景音樂及音效更會因為玩家角度的不同而有3D聲道及大小聲的特殊效果，當然，遊戲音樂也一樣擁有極高水準。此外，《天命傳奇》中更有總長度35分鐘的過場動畫，所營造出的聲光效果，絕對會讓玩家身歷其境，更能融入這史詩般的精彩東方傳奇之中。





## 融合其他類型遊戲



以往冒險遊戲總是會給人留下很慢的印象，一切慢慢來的情況，會讓玩家感受不到緊張感，更因而使遊戲的內容走向受到限制。《天命傳奇》這次更在冒險遊戲中加入了許多其它類型遊戲的精華，像是全3D的生死對決比劍模式：玩家將以反應決定主角的生死。和戰術戰鬥模式：以即時戰略和回合式戰略的概念融合，玩家將成為主角等人的作戰指揮官。等等諸如此類的小型遊戲，配合冒險遊戲，讓玩體驗手指與腦袋並用的精彩遊戲感受。

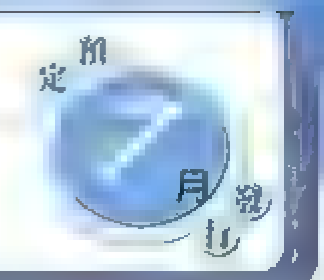






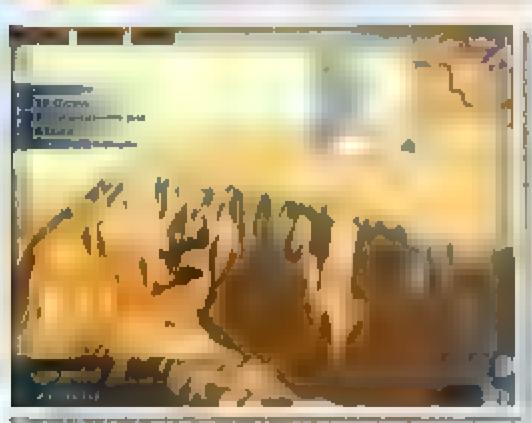

# 火線衝突

- ◆ 國外發行／JBI Soft
- ◆ 國內發行／第一波
- ▶ 機　種：P 233
- ▶ 記憶體：32MB
- ▶ 操　作：J、K、M

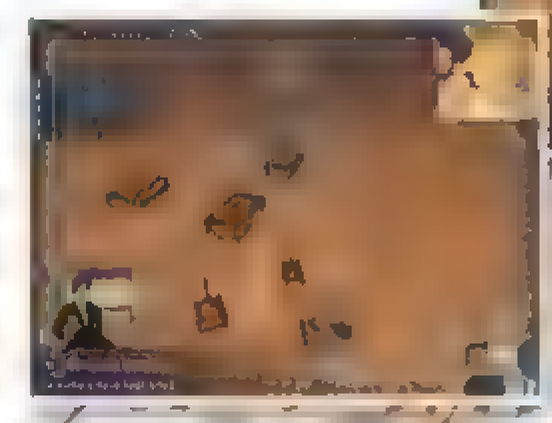



《火線任務》的故事發生在21世紀初。當時世界上幾個自詡為世界警察的國家，共同籌組了『世界和平機構(International Corps for Peace，ICP)』，將那些不聽話的國家視為眼中釘。這些飽受正義之名欺凌的國家，暗中成立了一個叫做『GHOST』的組織。這個地下組織為了會員國的利益，在世界各地找 ICP 的麻煩，於是這個世界依然不得安寧。

## 栩栩如生的3D效果



《火線衝突》設計了中三種不同的視角控制方式。第一種是從上往下看的鳥瞰視角，再加上縮放畫面的功能，讓玩家可以隨自己喜好將畫面拉近拉遠。第二種視角是標準的3D模式，您可以用滑鼠來控制視角高低以及左右旋轉，用鍵盤上的方向鍵移動地圖。第三種視角則和第二種的控制方式相反，用鍵盤控制視角轉動，滑鼠控制地圖移動。這三種視角可以在遊戲中隨時切換，行軍時可以使用3D視角，混戰時不妨切換到鳥瞰視角。只要您覺得順眼，其實這三種方式各有所長





## 有趣的政治目標



遊戲中有 ICP 以及 GHOST 兩個陣營，您可以擔任這兩個陣營的指揮官，但是除了達成上級要求的戰略目標，您還得兼顧所謂的『政治目標』。

為了爭取資金、建造部隊，您必須爭取盟國的支持。以ICP而言，由於盟國講求和平的形象，所以您在戰場上遇到無辜的村民時，不但得命令士兵不得濫殺無辜，甚至要把戰火帶離村民居住的區域，以免他們遭到戰火波及。

相對地，GHOST 這個地下組織的指揮官就好當多了。看到人就殺、看到房子就拆，所過之處務必要炸成一片焦土，這樣您的政治目標就達成了。

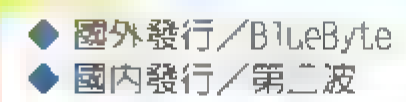
## 各有所長的部隊

遊戲中有65種不同的部隊，包括步兵、戰車、直昇機、戰艦等等，各自有不同的用途。舉例來說，火箭筒部隊脆弱不堪，但是對付坦克以及直昇機時，以便宜的火箭兵營造數量優勢，往往可以佔得上風。同樣的情況也發生在每一種部隊上，所以並不光靠是錢多就可以砸死對手，善用戰略頭腦、將部隊做出有效的混合編組，才是正確的戰術應用。



《火線衝突》也內建了網路對戰功能，最多可以讓八個人同場較量，或者讓四個人一起對抗電腦、執行任務。對戰使用的通訊協定是世界通用的TCP/IP，只要在網路上找到戰友，就可以隨時來一場世界大戰。另外，遊戲中也有地圖編輯的功能，可讓玩家做出心目中最有趣的地圖。





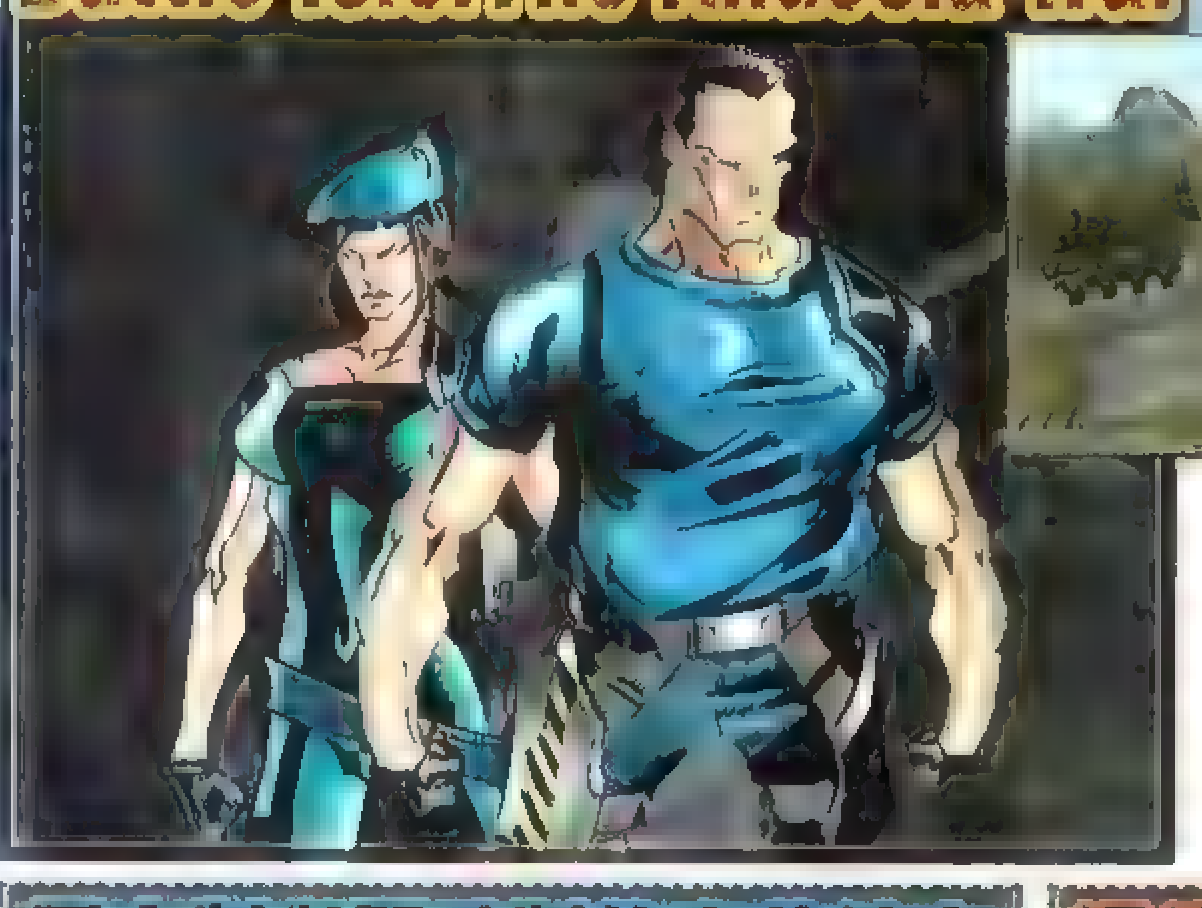

▶ 機　種　P 300
▶ 記憶體．64MB
▶ 操　作．M、K



# 狂島浴血戰：安道西亞之役

# Battle Isle:The Andosia War

一向以深具內涵的回合制策略遊戲聞名的《狂島浴血戰》系列又推出了續作，在這款續作《狂島浴血戰－安道西亞之役》裡面，一改以往慣用的回合制設計，大膽採用回合制＋即時制的做法，企圖為類型逐漸僵化的策略遊戲走出一條不一樣的路來！



## 回合制與即時制的完美結合



《狂島浴血戰－安道西亞之役》採用回合制與即時制結合的做法：每個回合有一定的時間限制，而且某些動作需要一段時間來完成，當可行動的時間用完了，回合即告結束，輪到敵方行動。此一設計讓每個回合的過程變得更逼近於現實，但是又不會讓玩家手忙腳亂，可說是在回合制與即時制之間取得了巧妙的平衡！

## 經濟層面與戰鬥同等重要

遊戲中經濟層面的重要性絲毫不亞於攻城掠地的戰鬥層面。遊戲中共有六項資源，包括能源、水、鐵礦、水晶



、鋼和精鋼，玩家必須仔細地規劃資源的獲得，並且善用資源來建設、補給、製造兵器與研發。

## 新增特色

《狂島浴血戰　安道西亞之役》為了讓戰鬥更加真實，增加了許多特色，這些特色包括了：

### 氣候、季節與潮汐的影響



隨著時間的經過，週遭環境的季節、氣候與潮汐都會發生變化，這些變化不只是點綴，還會影響到遊戲的進行。

### 40種不同能力的軍事單位及25種建築物

遊戲中出現的單位可約略分為七大類，包含陸海空三軍，戰鬥能力與用途各不相同的共40種單位，及各有特殊用途的25種建築物　應俱全，讓玩家構築　條完整的生產線。

### 研發新科技、新武器、新部隊和新建築



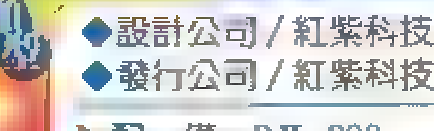
投入資源進行研發，可以獲得更新種類的武器、部隊和建築物，也可以讓舊有的部隊進行升級，提高戰鬥力與持續力。

### 兩個戰役共23個任務和支援8人兩隊連線



玩家可以選擇不同陣營的兩個戰役之　來進行遊戲，兩個戰役的劇情互有交錯，共計23個任務，由簡而繁一步步抽絲剝繭，讓玩家慢慢了解劇情的發展。遊戲支援最多八人兩隊的連線，玩家透過網路與製作公司提供的伺服器，可以與其他玩家進行分組對戰，互相挑戰對方的實力極限！

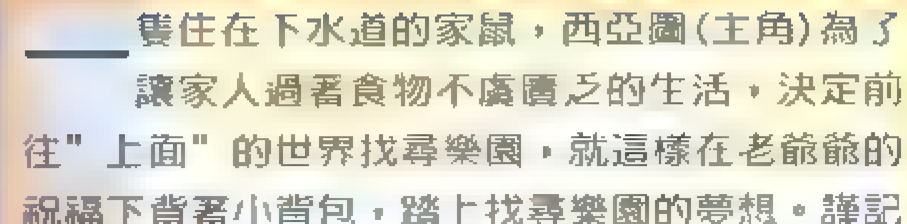
# 鼠賊一窩 The Mouse House



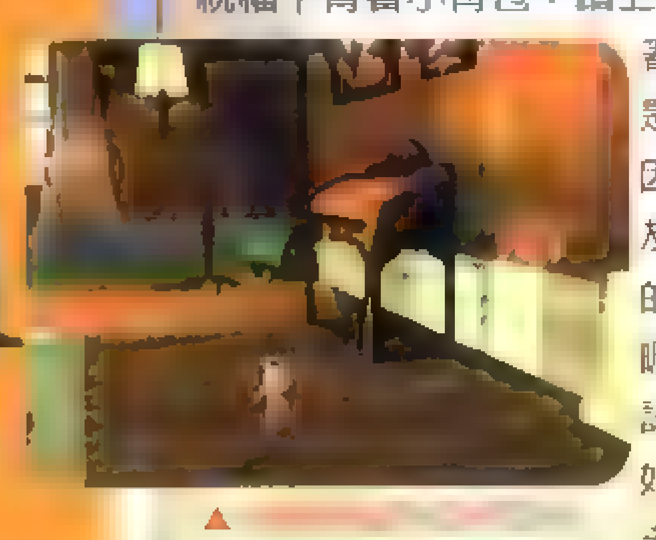
◆設計公司／紅紫科技
◆發行公司／紅紫科技

▶配　備：PII 233
▶記憶體：64MB
▶操　作：M



隻住在下水道的家鼠，西亞圖(主角)為了讓家人過著食物不虞匱乏的生活，決定前往"上面"的世界找尋樂園，就這樣在老爺爺的祝福下背著小背包，踏上找尋樂園的夢想。謹記著鼠族的傳統生活，就是要和朋友好好相處，因為鼠族們總是依靠朋友度過困難的時刻，他的第一個朋友是一位粗曠的挖地工人--地鼠，認識了這位個性強悍的好朋友，是西亞圖開啓未知冒險旅程的開始。



## 充滿冒險樂趣的旅程

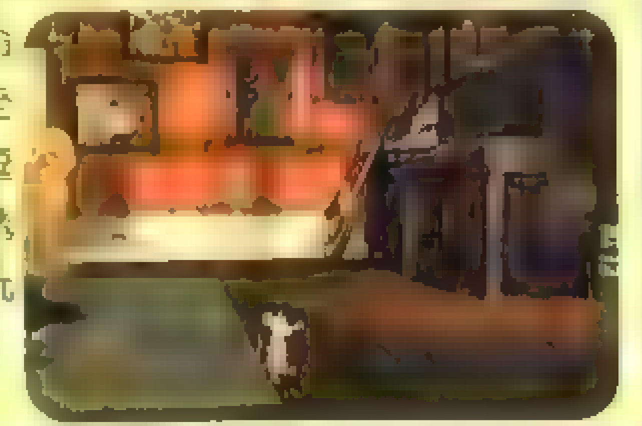


有的老鼠搞笑，有的小氣刻薄，遊戲中的每隻老鼠都極具人性的情感，他們之間有歡笑、有複雜的誤會，事情原來沒有想像中的簡單，每一個事件任務都連繫著同伴們之間的關係。在尋找食物和安頓家園的旅程中，西亞圖要瞭解同伴，還需要知道他們在乎什麼，而隨著夥伴的增加，藉由夥伴的幫助來完成遊戲中的任務，遊戲中主角將和夥伴們經歷一場故事冒險。

## 逗趣細膩的動作演出

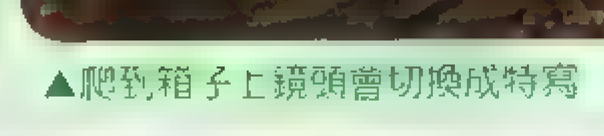


這款遊戲中每隻鼠類角色和其它的動物配角都有擬人化的性格及特別的動作表現，配合系統的體力值和生命值的設定，玩家將體力消耗盡時，甚至可以看見主角喘氣走路的姿態，非常逗趣獨特。遇見敵人時，可以丟物品引誘注意，然後趁機開溜，更多種的動作玩法提供給玩家更多樂趣。



## 驚險的關卡設計

遊戲內容充滿約16個驚險的關卡設計，不僅挑戰玩家的頭腦，操作自由度也相當高。每個關卡設計都有特定的角色主題和依主題而開啓的場景地點，玩家可以從遊戲中感受到每個角色之間的故事。由於是自由度相當高的遊戲類型，所以在整體場景的設計建構、故事劇情、角色動作方面，都要求具備相當高的精緻度、流暢度。



▲爬到箱子上鏡頭會切換成特寫

▲這個會發出聲音的裝置是什麼？



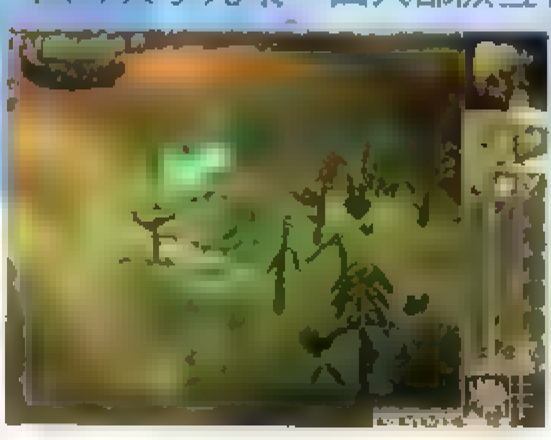



◆國外發行／CE
◆國內發行／第三波

▶機種　P-166
▶記憶體．16MB
▶操作．M、K




在遠古的地球上有著四大部族，各自崇拜不同的神祇。風之一族膜拜象徵速度的鷹神與風元素；地之一族膜拜天蠍之人與土元素；火之一族崇拜火炎魔龍與火元素；水之一族則膜拜魚神與水元素。四大部族互相敵視，為了爭奪領土與資源而連年征戰。在此同時，從天而降的神秘石頭，引起了更多的傳說與想像，使得四大部族之間的爭鬥更為白熱化……





## 41個關卡挑戰玩家智慧

在單人模式中選擇要扮演的部族領袖以後，玩家即將面對41個關卡的挑戰。前面10個訓練關卡讓玩家一步步學會生產、建設與作戰的要領，之後等著玩家的，便是要面對其餘三個敵對的部族，將他們一擊敗，並且挖掘出種種與神秘石頭有關的蛛絲馬跡來。此外《太陽帝國》也提供多人模式，讓玩家可以透過網路與其他同好一決雌雄！

## 五大資源缺一不可

《太陽帝國》遊戲中共有五大類資源等著玩家去收集與利用，它們分別是

讓族人維生的重要資源「食物」，可以藉由採集野生植物來獲得，也可以建設「農場」來獲得源源不絕的食物來源。

建造大部分的建築物不可或缺的「木材」，玩家派遣耕農去砍伐樹林即可得到。

**◎石材**

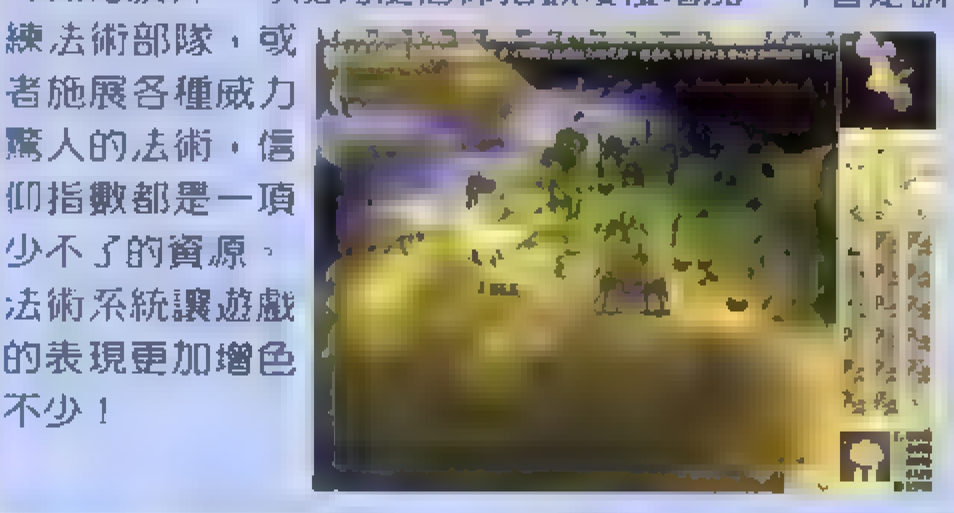
也是建築的時候必要的原料「石材」，讓耕農去岩石地開發便能得到。

**◎礦物**

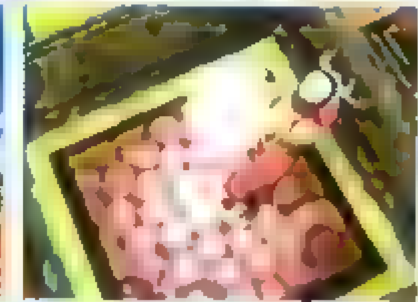
具有堅固而且易於加工特性的「礦物」，可以被用來製造武器或工具，如果想要讓建造強大的軍隊，應該盡快讓耕農去探勘礦層以獲得礦物。

**◎信仰指數**

「信仰指數」無法從環境中開採，玩家必須派耕農在神殿旁膜拜，才能夠使信仰指數慢慢增加，不管是訓練法術部隊，或者施展各種威力驚人的法術，信仰指數都是一項少不了的資源。法術系統讓遊戲的表現更加增色不少！



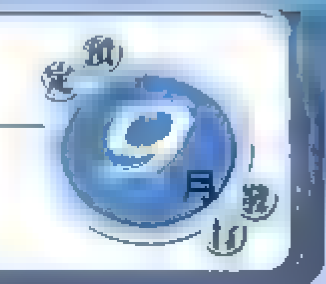
除了一般常見的攻擊性法術之外，《太陽帝國》透過膜拜神殿獲得大量的信仰指數以後，將它們轉換成為強大的法力，可以施展各種單憑人力無法完成的法術。例如「大地春回」這個法術，一旦施展以後，可以讓選定的區域迅速長出為數眾多的樹木和植物，提供大量的資源。而「冰凍法術」則能夠相對地破壞在選定區域的林木，如果對敵方施展，則在造成傷害的同時還可以連帶破壞敵方的補給，可以說是一舉兩得喔！










◆ 設計公司／飛玩資訊
◆ 發行公司／華義國際
▶ 機　種　PII 300
▶ 記憶體：64MB
▶ 操　作：M、K

替閻王擔任密使的蒲松齡，為了掩鬼耳目，閻王安排他在陰間客棧－百鬼居，擔任當家之職，但由於蒲松齡出身於書香門第，從未接觸類似的工作……雖然閻王想讓他先學好客棧經營的種種知識，再交由他接管百鬼居，但由於時間緊迫，只好讓蒲松齡在工作中學習經驗。然而想經營百鬼居並非易事，需要考慮的地方相當多，但首先要注意員工的初始位置及擺設的配置問題。如果能配置的恰當，將所有員工的能力發揮到淋漓盡致，那自然收入就會增多………俗話說的好，有錢能使鬼推磨，只要有錢就好辦事……。

## 動態式場景

遊戲中所有指令按鈕，皆是以圖形化表示，就算玩家不看說明書，也能夠很直覺的了解意思，只要將游標在圖形上停留一會兒，即會有浮動式訊息解說其圖形所代表的意思喔！



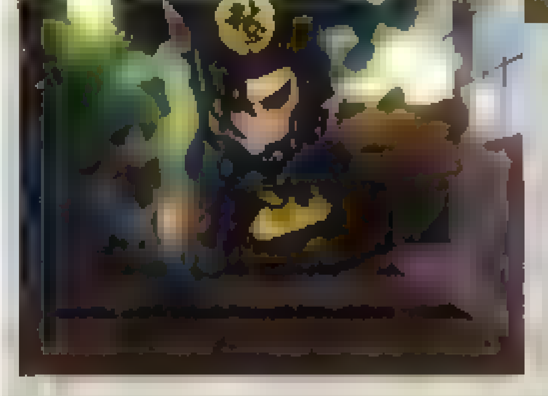
## 尋找陰間各地的名菜



當玩家將客棧擺設及鬼員位置配置完成後，接下來就是去尋找陰間各地的名菜。唯有多樣選擇菜色，客鬼才會源源不絕的前來用餐，因此搜尋各地名菜，是一項不容忽視的重要工作。另外，當您順利取得某道名菜的作法後，可別忘了研究它的作法，不然空有食譜，也是上不了台面的哦！

## 聘請保鏢

由於客棧的知名度太響，時常會引來一些前來鬧場的不速之鬼，這時候你就得去聘請保鏢，將這些來鬧場的客鬼趕出去。當

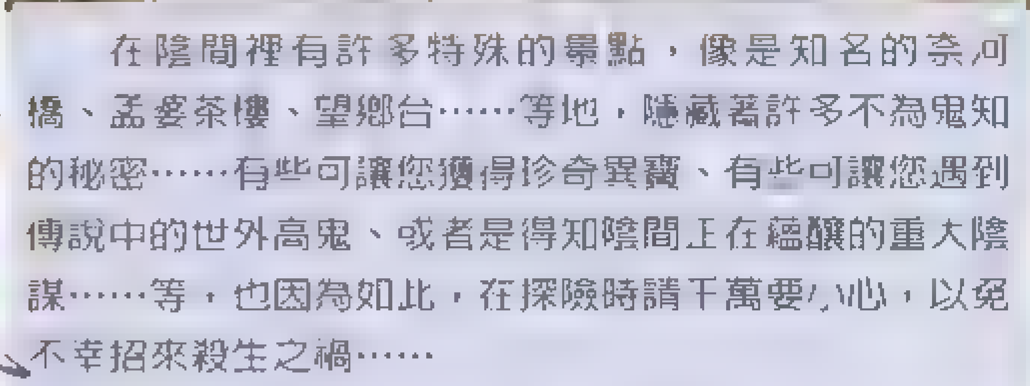


您將那些不速之鬼趕出去時，偶而會得到一些獎勵，例如現金、珍奇寶物或者是某道名菜的做法…等等。然而這些鬼可不是紙老虎哦，個個來頭可不小，如果萬一不小心賠了夫人又折兵，可就得不償失了喔！

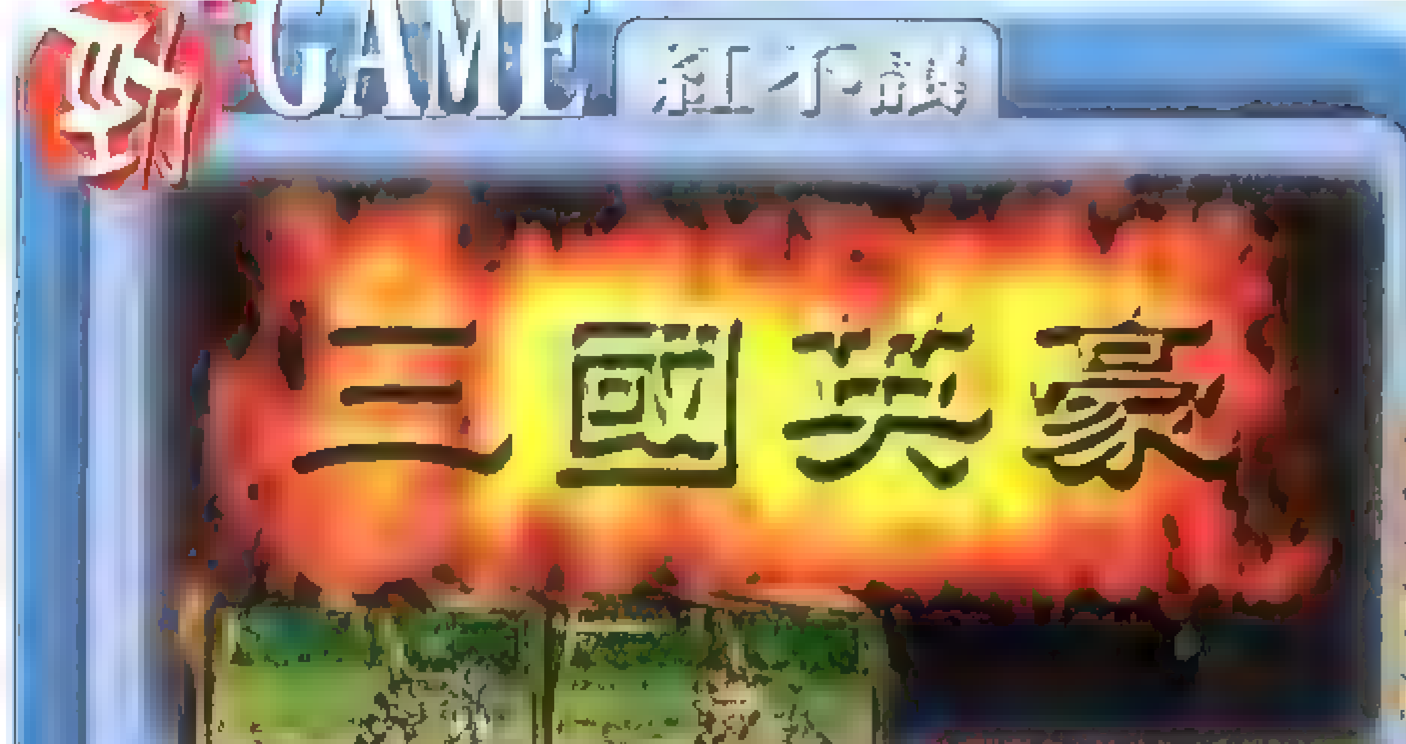


## 各大景點

在陰間裡有許多特殊的景點，像是知名的奈河橋、孟婆茶樓、望鄉台……等地，隱藏著許多不為鬼知的秘密……有些可讓您獲得珍奇異寶、有些可讓您遇到傳說中的世外高鬼、或者是得知陰間正在醞釀的重大陰謀……等，也因為如此，在探險時請千萬要小心，以免不幸招來殺生之禍……



想試試不一樣的經營遊戲嗎！？那就快來試試這款《百鬼夜宴》，相信會帶給您前所未有的新感受哦！






◆設計公司／龍愛科技
◆發行公司／龍愛科技

▶ 機種：P-300
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：K、J

[illegible]

## 加入角色扮演要素

三國英豪製作小組在仔細考慮過家用電腦版和大型電玩版的差別之後，考慮到大型電玩版玩家是以"投錢"的方式來進行遊戲，而且往往玩家在進行遊戲時，背後總是會聚集那些手握零錢不時詛咒你快點失誤的"怨靈"，為了讓玩家可以毫無負擔的進行遊戲，所以設計小組特別在三國英豪裡頭加入了角色扮演要素『成長』於其中，簡單的說，就是您的角色會變強喔~~~。

就以"普通攻擊"來說好了，通常只能慢慢一擊一擊攻擊敵人的角色在成長後就可以習得一些連擊技巧來攻擊敵人喔！例如張遼在等級十的時候就可以學到"上闕舞經論"的霸氣劍舞來重創敵人……每個登場角色都有每個角色完全不同的華麗招式可以學，在曹操、夏侯淵、夏侯惇、許褚、張遼等五名角色再加上三位隱藏人物的實出陣容下，三國英豪是一套可以讓玩家在練功方面得到一定滿足感的動作遊戲！當然，遊戲中您還可以使用許多的指令技巧：全地圖法術、輔助物品、陷阱觸動等相當有趣的設計來助您順利達成任務喔！

▲夏侯淵的成長連擊技[illegible]

## 採用水墨渲染繪法進行背景製作

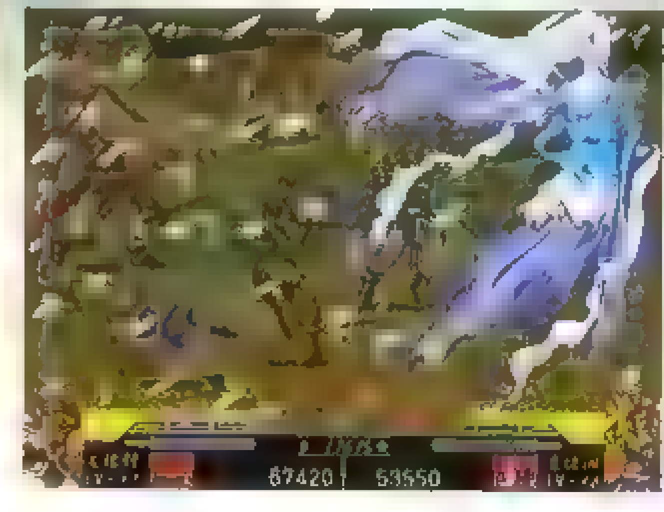
動作遊戲除了最重要的如何利用最短的時間打倒敵人之外，流暢的動作也是一定需要的，相信沒有人有勇氣嘗試"會卡格"的動作遊戲，三國英豪在製作小組的堅持下，人物的動作張數可是相當驚人的喔，單一招普通攻擊，角色的動作張數就有十數張之多。另外，遊戲採用高解析的細膩模式，所以在背景方面製作小組特別採用了水墨渲染的繪法進行製作，不論是戰端四起的城池亦或是夜晚的林道，每個背景所呈現的視覺效果也都值得玩家駐足欣賞的。

最後，在記者截稿之前獲知三國英豪已經進入最後的測試修正等後製的階段，預計於暑假時正式推出與大家見面。玩膩了即時類與角色扮演類的遊戲嗎？三國英豪將可以提供您另一項發洩精力的選擇！



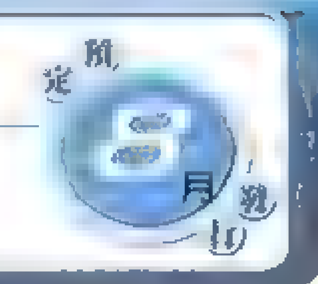

▲[illegible]





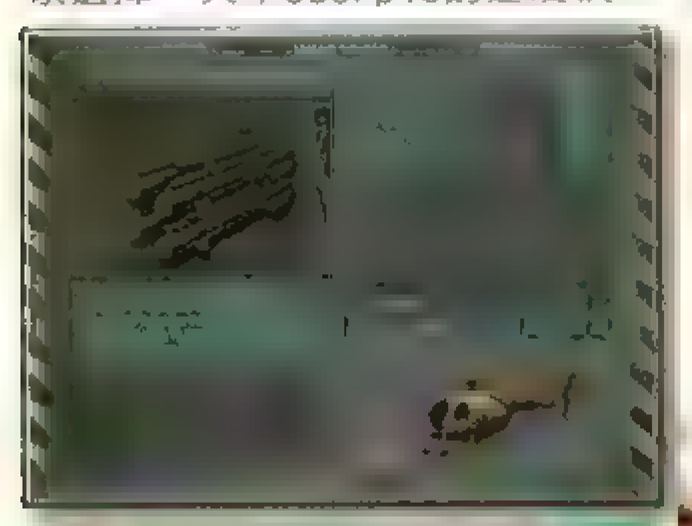

◆ 國外發行：UbiSoft
◆ 國內發行：松崗電腦
▶ 配　備：Pentium-133
▶ 記憶體：16MB
▶ 操　作：K、J



這是一款由UbiSoft所發行的以3D引擎製作的直昇機模擬遊戲。在遊戲中玩家可以選擇駕駛三款不同類型的直昇機，執行不同的任務，藉由在任務中消滅敵軍的數量，玩家會得到金錢來對直昇機進行升級，讓直昇機的作戰與巡航能力更加提昇，以增加在戰場上的存活率，挑戰更高難度的任務。玩家可以使用鍵盤或者搖桿進行遊戲，也可以透過網路與朋友連線，連線模式分為合作模式與對戰模式兩種，合作模式讓玩家與其他玩家同心協力作戰，對戰模式則是眾人駕駛直昇機互相攻擊，彼此一較長短。

## 三款直昇機各有特色

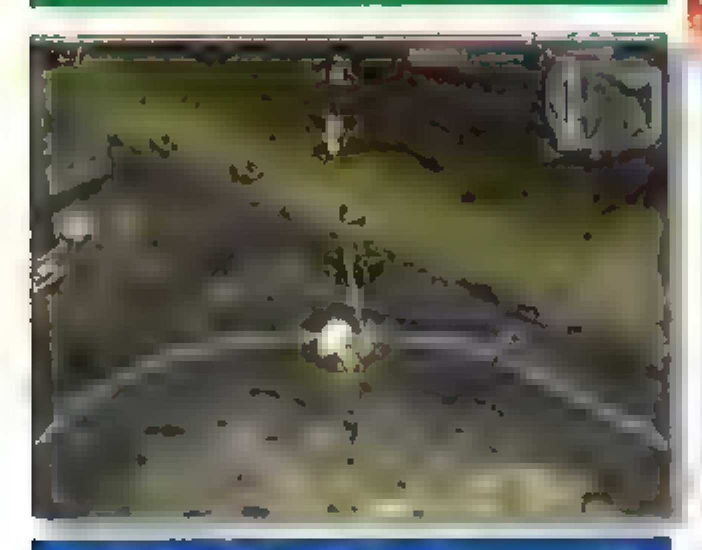
在遊戲中提供三款直昇機讓玩家選擇。其中Scorpio的速度快，移動敏捷，可是武器種類只有加農炮和機槍兩種，火力略顯不足，在以戰鬥為主的任務當中，難度會變得非常地高。Dragonfly的靈活度、裝甲厚度和火力都適中，可以執行大部分種類的任務，不過缺點就是沒有特別出色的地方。Vulture的裝甲很厚很耐打，火力也是三款直昇機裡面最為強大的，可是相對地在靈活度上面就顯得比較吃虧。要選擇哪一種執行任務，就全看玩家個人喜好囉！

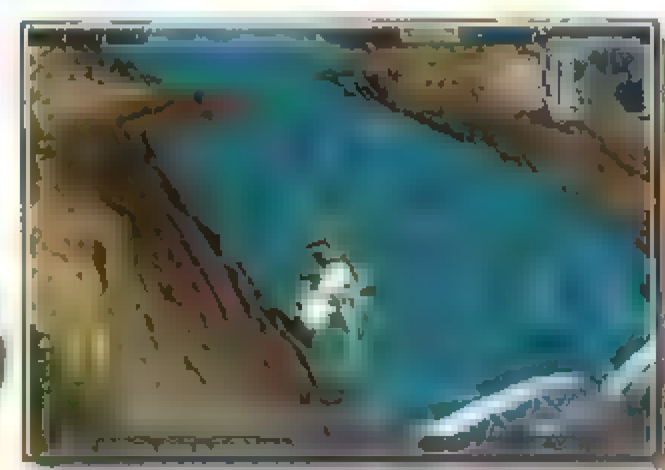

可透過增加配備加強戰力


每一個任務都有詳盡的任務簡報

## 各種形式的敵軍威脅

在遊戲中玩家會遇到形形色色、不同種類的敵軍，包括：直昇機、裝甲車、坦克車、飛彈車、砲台、船艦……等，他們見到玩家靠近便會瘋狂地開火射擊，而要讓他們閉嘴最好的方法，當然就是以牙還牙、以眼還眼地開火還擊囉。砲台類的敵人不會移動，算是比較好應付的，某些裝甲薄的車輛也很容易解決，不過如果遇到移動速度同樣快、火力也不弱的敵方直昇機，就得要多加小心了，特別當玩家還不太適應操作方式的時候，隨時都會被擊落的。


與敵軍的直昇機及地面部隊激戰


河中也有船艦！把他們消滅吧！

## 流暢的畫面 精采的聲光效果

地獄火（Hell Copter）在聲光效果方面的表現十分精彩，首先是流暢的3D視覺效果，從直昇機的尾巴往前看，週遭的景物全部都生動地出現在螢幕上，山丘、河流、樹林、橋樑等地形都很真實地映入眼簾。而敵軍部隊的動向更是看得一清二楚，當他們向我軍開火，看著子彈或火箭向眼前飛過來，真實的感受到那種千鈞一髮的緊張感。開火消滅敵軍的那一瞬間更是精采，只看到敵人中彈化成一團火球，最後剩下幾片殘骸掉落地面，讓人看了興奮不已。遊戲的背景音樂也很具有張力，快節奏的配樂充分點綴出炮火連綿的戰場情況，更是容易讓玩家融入其中。

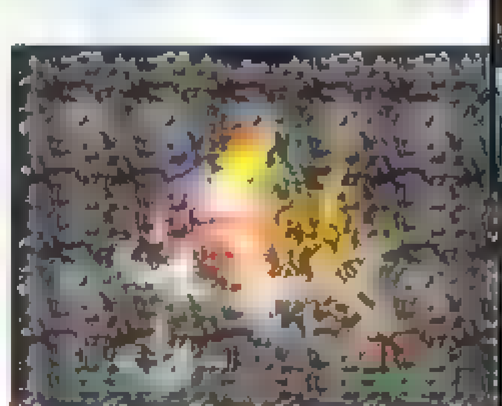

3D場景表現逼真

◆設計公司／台灣帝技爺如
◆發行公司／台灣帝技爺如
▶機種：P-166
▶記憶體：32MB
▶操作：M

9月




黎明聖記是一套充滿神秘異國色彩的角色扮演遊戲，當玩家在遊戲中遇到敵人時，所採用的戰鬥長就是半即時性的戰鬥方式，再搭配上簡單明快的操作方式讓玩家體驗最直接的戰鬥效果。在遊戲中，王角將與七位少女共同踏上尋求聖劍的旅途，並藉由少女們的加入，交織出錯綜複雜的遊戲劇情，藉由各種事件的發生、與七位女孩展開多樣化的劇情發展，並可依照





不同的事件選項發展出不同的事件劇情，讓玩家享受到宛如電影般的故事情節。

## 角色介紹

### 迪爾 艾布萊特

母親於年幼時去世後，由父親一手帶大，身為王國騎士的父親戰死於與魔王的慘烈戰鬥中，為了替父親報仇，迪爾決心踏上了修行的旅程，劍術的本領雖然尚未堪稱熟練，但卻擁有不向任何困難低頭的勇氣和不屈不饒的精神。

### 亞尼斯 芭吉爾

獨自居住在格鬥競技場的少女，在格鬥技術方面擁有相當不凡的造詣。但在精神方面卻尚未成熟，帶點土裡土氣的味道，最近還受到奇怪的男人騷擾而感到困惑不已。

### 疾迦 卡麥爾

為了尋找某種藥草的材料而踏上旅程的魔術師，本身也同時是一位考古學家，在聽到了王國地區擁有該材料的傳聞而來到此地，自己所決定的事情就算是沒有任何計劃也一定要貫徹到底，個性活潑，雖然帶點粗魯的味道，但為人非常的爽朗坦率。

### 黎耶茹 莎伕蘭

迪爾幼時的青梅竹馬，與迪爾如家人般的長大，個性非常的活潑開朗，談話時以「我」為自稱時的口語，是一位喜愛花朵的溫柔少女，遭到處女狩獵隊強行帶走後，成為了魔王進化為完全體時所需要的活人犧牲供品，而被監禁於城堡內。

### 史德比亞 古德巾

為了能夠替身為王國部隊長而遭受到魔王殺害的父親報仇，在各地踏上了磨練自我的旅程。不但擁有比男人還要堅強的格性，而且還相當好強，目前對男人不抱有任何的興趣。

### 櫻子

本身所屬於一個被稱為「日本國」的秘密諜報部隊，來到這個國家的目的雖然是為了要替祖國調查魔王的現況，但卻笨手笨腳的不斷出錯，基本上任務看來進行的並不太順利。

### 玫特 里克麗絲

被魔王軍當眾處以極刑時受到迪爾的協助脫困，之後並加入迪爾的陣營共同作戰。雖然擁有強大的魔力，但卻為了無法控制自己的力量而煩惱不已，個性溫馴，擁有過一段痛苦的回憶而對談戀愛抱持著畏懼感。



### 婀得莉娜

為了配合王國的實驗而遭受到捕捉的天使之一，被奪走力量之後，被囚禁於王城內的地下囚牢，懷著天界的知識和一顆溫柔善良的心地引導著迪爾邁向勇者之路。








專櫃小姐造型

遊戲介面圖

涵蓋化粧品、男女童裝服飾、皮件、玩具、休閒運動、珠寶、鐘錶、家電用品、寢具傢俱廚具、藝文畫廊書籍、南北美食小吃與蔬果超市等各種生活需求的特色專櫃，還有以客為尊的專業服務、維修、保全、清潔人員，「模擬百貨」即將在玩家的電腦上隆重開幕！

這家在電腦上誕生的百貨公司，不但將一間百貨公司的經營主導權交給玩家，更希望玩家您為所有來店的顧客安排更多優質、價錢合理而符合顧客需要的貨品，並隨時提供更方便快捷的服務與更寬敞而舒適的購物環境。你的責任就是讓零歲到九十九歲各個年齡層的顧客都可以在這裡找到他們想要的東西，不管是每月花光光的"月光美少女"，還是快人一等的"霹靂歐巴桑"你都必須迅速的滿足他們的購物癖好，從他們的荷包裡挖出更多的錢。

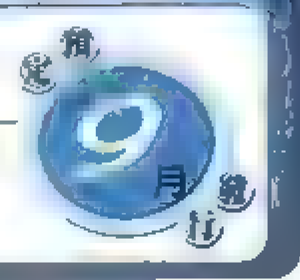
由電腦自動產生的虛擬顧客有著不同的年齡與自己的購物能力、習性，他們會自動上下樓，穿梭在各樓層間尋找想逛的專櫃，當顧客決定購買時，專櫃小姐會走到收銀機前結帳，你可以聽到收銀機滴答叮咚的聲音，而顧客購物完畢後，人物圖會變成提著模擬百貨紙袋的模樣，當你將滑鼠鍵移到他們身上時，你將發現這位顧客正在比較著價錢的高低，或是正在後悔著一時衝動買下了不該買的東西，還有維修人員被指定或自動前往修理因人潮過多而不能正常運作的專櫃及手扶梯，清潔人員快速清掃被小朋友吐過的地板．．．這一切都將以精緻的3D動畫技術與真實的AI自動計算而成，玩家可以在遊戲中體會一間真實百貨公司的運作情形。

化妝品專櫃造型圖

## 想當百貨大亨就得事必躬親

泳裝專櫃造型圖

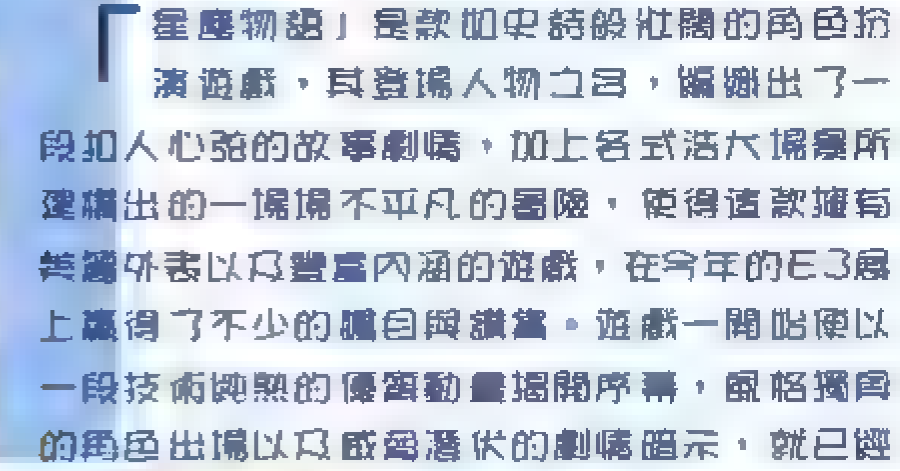
在模擬百貨的二十道關卡中，你將可以自己親手裝潢有著不同客戶群、不同樓高與不同周圍環境、不同佔地地坪大小與營業目標的百貨公司，每一道關卡都有不同的問題，如交通不便、地坪太小或專櫃廠商不願設櫃等，你必須考慮一般人在購物時之便利性，再設身處地為各家廠商與店內職員的工作項目做良善的安排，才可達成或超過關卡的目標。

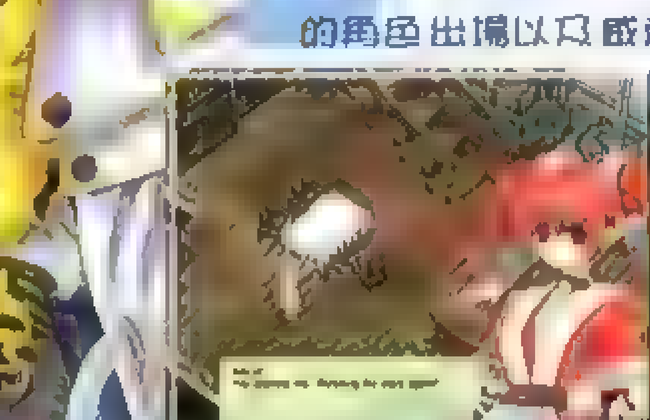
◆ 國外發行：wizard Soft
◆ 國內發行：松崗電腦
▶ 配　　備：Pentium II 233
▶ 記憶體　32MB
▶ 操　　作：M、K

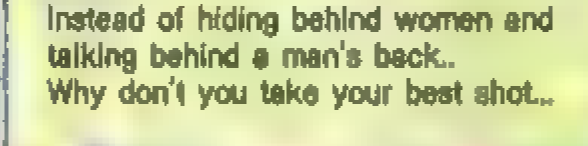
9月 預定發行

# 星塵物語



「星塵物語」是款如史詩般壯闊的角色扮演遊戲，其登場人物之多，編織出了一段扣人心弦的故事劇情，加上各式浩大場景所建構出的一場場不平凡的冒險，使得這款擁有美麗外表以及豐富內涵的遊戲，在今年的E3展上贏得了不少的矚目與讚賞。遊戲一開始便以一段技術純熟的優質動畫揭開序幕，風格獨具的角色出場以及感覺潛伏的劇情暗示，就已經畫龍點睛式地道出了遊戲引人入勝之處。

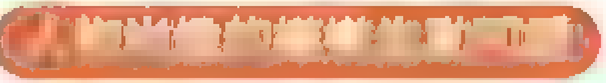





## 3D場景與2D人物巧妙結合



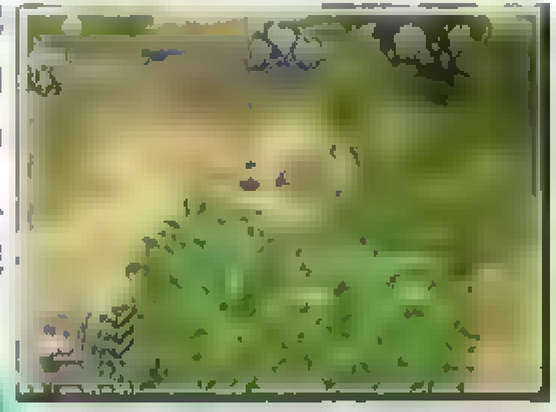
「星塵物語」的畫面是以3D場景搭配2D人物來呈現：遊戲的3D場景建構出了一個廣大的幻想世界，不論是首都宮廷的華麗氣勢，或是鄉間小鎮的純樸氣息，當玩家遊走於其中，便可以實際感受出遊戲世界的浩大與壯闊。除了3D場景的優異表現外，優美的2D人物肖像，更是讓整個遊戲畫面鮮活起來的另一特點，因為這些細膩的人物肖像除了漂亮外，還能提供玩家對每個角色性格的想像，而遊戲中20幾位的登場角色，每一位都是模樣生動、風格獨具，讓玩家更能投入遊戲的角色互動之中。



## 豐富變化的戰鬥系統

精彩的戰鬥3D畫面

遊戲的戰鬥系統是融合了即時制與回合制，戰鬥的方式不光只是使出大絕招或是施強大的法術如此簡單，玩家還要有一點策略的運用，才能獲勝。戰鬥的遭遇並不是採地雷方式，而是在地圖上玩家就可以直接看出敵人的位置與種類，因此玩家大部分都可選擇要不要進入戰鬥。一旦觸發了戰鬥，就會進入另一個戰鬥畫面；此時，在畫面的最上方有一個行動狀態欄，它會同時顯示出玩家與敵方行動時間的爬升狀態，敵我雙方必須等到代表各自的圖示達到狀態欄正中央的臨界值時，才可以進行如攻擊或防禦等戰鬥指令的決定。



上方計量表決定攻擊速度

## 多元屬性的神秘魔法

在「星塵物語」中，魔法占了相當重要的部分。魔法的種類可分成火、水、風、地等四大元素，並且魔法的學習還會因角色的屬性不同而有差異，一位角色也只能學習一種魔法，因此，遊戲裡並不會有什麼都很厲害的人，而是每一位角色都有其互補性。四大元素魔法都有各自的特性與作用：火系魔法強調攻擊、水系魔法強調復原、風系魔法強調傳送、土系魔法則是強調物質的改變。要融合哪些不同系的魔法才能產生更大的作用，或是善用相剋關係來達到更高的效率，都是玩家在使用魔法上所要衡量的重要課題。

碰上大機器人了，快跑



戰鬥時魔法是重要的武器

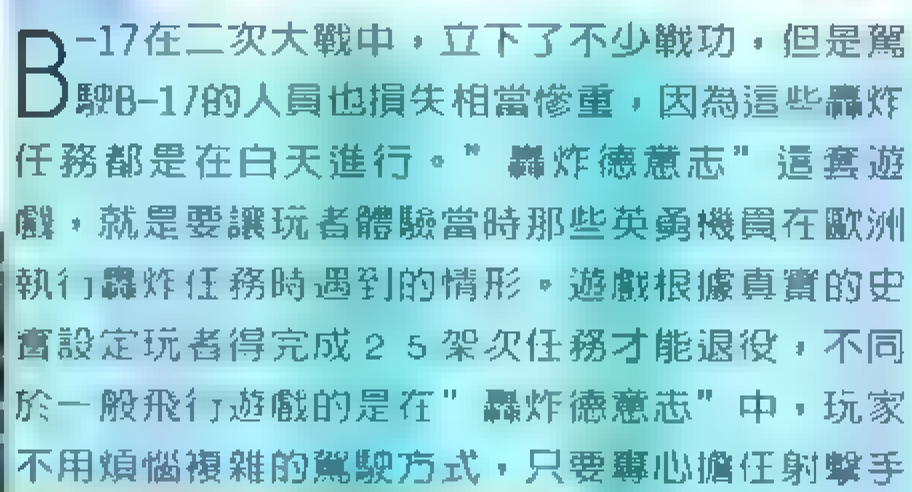






◆製作公司：Infogrames
◆國內發行：英寶格
▶配　備：Pentium II 300
▶記憶體：123MB
▶操　作：M、J、K

B-17在二次大戰中，立下了不少戰功，但是駕駛B-17的人員也損失相當慘重，因為這些轟炸任務都是在白天進行。"轟炸德意志"這套遊戲，就是要讓玩者體驗當時那些英勇機員在歐洲執行轟炸任務時遇到的情形。遊戲根據真實的史實設定玩者得完成25架次任務才能退役，不同於一般飛行遊戲的是在"轟炸德意志"中，玩家不用煩惱複雜的駕駛方式，只要專心擔任射擊手(GUNNER)的工作，完全享受射擊的樂趣即可，帶給玩家完全不同的空戰樂趣。


★B17轟炸機的歷史輝煌。

## 迅速準確的專職射擊手

"轟炸德意志"為了避免遊戲過於複雜變成難度過高的模擬飛行遊戲，所以遊戲中的飛行操縱都是電腦代勞，玩者的工作就是擔任B-17的機槍手和投彈手，所以出任務時，飛機已經在空中飛行，玩者只需要做好的機槍手工作射下德軍戰機就行了，不用擔心複雜的飛行問題。而投彈手的工作也會在飛機接近轟炸目標時，畫面會自動轉到投彈手的位置上，轟炸目標在任務前的簡報時會出現，不會太難辨認，但在投彈階段還是得要玩者找到真正目標，你只要找尋到轟炸目標將炸彈準確投下，就行了，接著就是讓飛機安全返航。

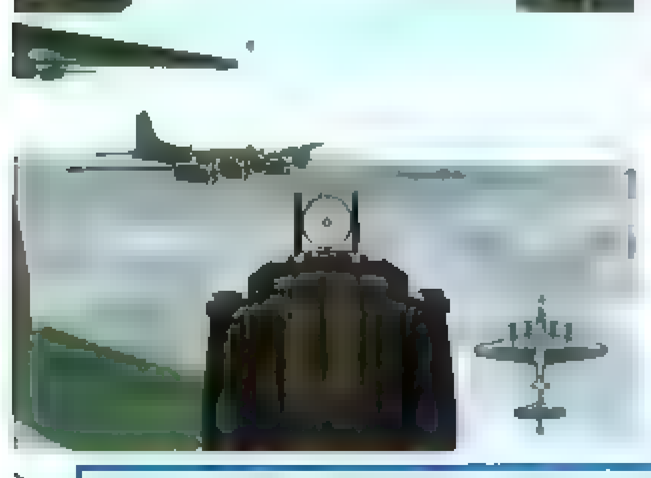

★轟炸任務簡報。


★空襲德軍建築物吧！

## 敵軍戰機的致命威脅

在B-17到達轟炸目標前，玩者會遇到好幾波的敵機，這些前來保衛德國的戰鬥機會隨著任務的進行數目增多，戰鬥機的類型也會隨著任務的進行而更新，"轟炸德意志"會出現的飛機有BF-190，Me-109等在二戰大出風頭的戰機，這些螺旋槳飛機在遊戲中保證讓人頭痛，最精采還在後面，二戰中首次出現的噴射機ME262也將在遊戲中登場，它不但速度快而且數目也不少，想將它擊落，將是本遊戲中一個相當大的大挑戰。


★敵機來襲，機槍手射擊！


★要確實擊中敵機可是很不容易的。

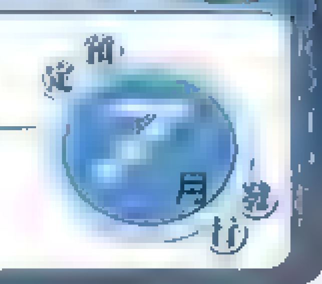
## 瞄準與選擇的技巧鍛鍊

"轟炸德意志"的敵機會從任何一個方向出現，這些來意不善的飛機會從四面八方攻擊轟炸機，所以玩者必須在六座機槍位置間選擇最恰當的攻擊位置，才能擊落這些飛來飛去的討厭敵人。除了位置選對外，想要將這些敵機射下，還得要有點技巧，玩者要學會抓飛機飛行的前制點，因為機槍子彈速度比不上飛機的飛行速度。由於在本遊戲中的機槍手位置如此重要，所以轟炸機的損傷就以機槍手的位置代替，某個位置被打中時才算有效攻擊，所有的機槍位置都失效時，B 17就被擊落。

★任務成功後的積分畫面。

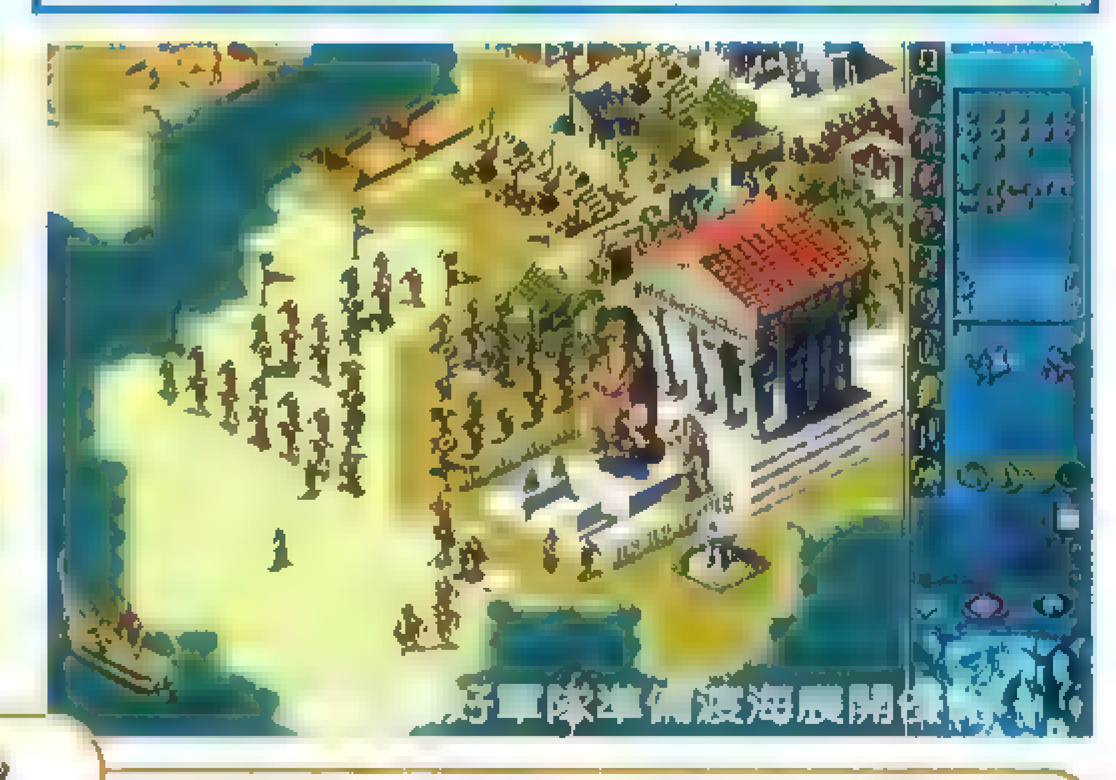


◆設計公司 Sierra
◆發行公司 華彩軟體
▶ 配備 Pentium-166
▶ 記憶體 32MB
▶ 操作 M、J



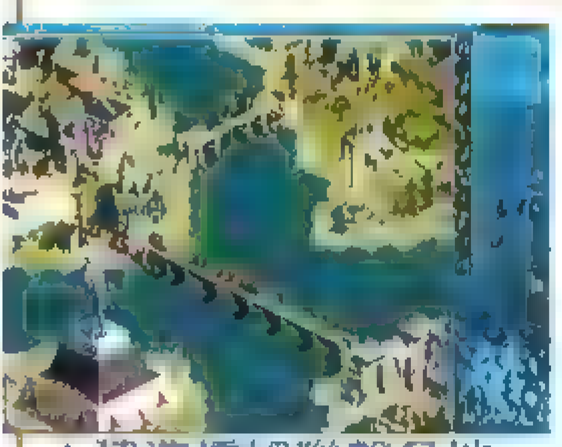
# 海神 波賽頓

繼「宙斯」將希臘神話世界與城市文明建設結合，為城市經營遊戲注入一股新活力之後，Sierra隨後將發行由原設計公司Impressions Games進行研發的資料片—海神-波賽頓(Poseidon: God of Atlantis)。在資料片中將遊戲的背景移往傳說中的亞特蘭提斯大陸。玩家將在這個傳說中的領域建設新城市，並且在古美洲、非洲、歐洲和亞洲建立新殖民地，與歷史上眾多著名的古文明互動，共同見證人類偉大文明發展的歷程。



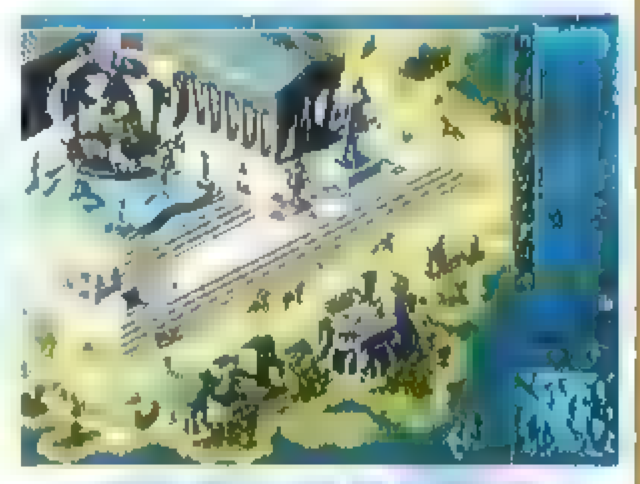
好軍隊準備渡海展開


## 涵蓋廣大範圍的冒險事件



▲建造橋樑聯繫各地。

隨著資料片中四十六個全新事件的進行，「海神-波賽頓」六趟史詩般的冒險旅途，將在你治理的這個傳說領域-亞特蘭提斯中逐一展開。在遊戲中玩家將與各種歷史上有記載或沒有記載的著名的古文明勢力，共同寫下遠古時代的輝煌歷史。遊戲的地圖將由中美洲延伸到小亞細亞，要與馬雅、埃及、腓尼基等文明進行和平貿易，賺取經濟利益；還是要指揮亞特蘭提斯的弓箭手、長矛部隊、戰車部隊，建立強大的海軍艦隊征服各國，一切就看玩家們的智慧和選擇了。



▲開設道路讓馬匹奔馳

## 重現完美古文明文化

在「海神」中除了「宙斯」原有的文化設施之外，還增設了天文台、實驗室、圖書室、博物館等學術設施，玩家所創造的城市擁有的科學與技術能力，可是與這些設施息息相關的。此外別忘了在勤奮工作之餘，也要讓你的市民輕鬆一下，像是賽馬場等能提供優質的娛樂設施，也是不可或缺的。當玩家們建立起偉大的城市，各種紀念碑固然能表揚你的豐功偉業，然而只有城市中能矗立著金字塔紀念館，才能永遠映射出亞特蘭提斯的光榮。



▲雄偉的建築氣派十足。

## 擁有英雄與神祇的神話世界

「海神」中諸如噴火獸、針鼴蝟、鳥身女妖、獅身人面怪等，都將出現破壞你的城市。唯一阻止牠們蹂躪城市的辦法，就是召喚希臘的英雄們。在玩家們為貝羅芬、愛特蘭塔建造英雄館後，他們會成為你最有力的盟友，為你擊退怪獸捍衛城市。此外在「宙斯」中缺席的神祇，宙斯之妻-天后希拉、以肩頂天的巨神阿特力士，都將在「海神」中登場，建造崇敬神祇的聖殿，祂們將聆聽你的祈禱，實現你的願望。如果你惹惱了祂，只得做好承受毀滅性打擊的心理準備了。別忘了妥善運用神祇與英雄們的協助，才能剷除充滿敵意的怪獸和其他勢力，將亞特蘭提斯建立成為一個不朽的王國。








◆設計公司／Novalogic
◆發行公司／華彩軟體
▶配　備　Pentium 166
▶記憶體：16MB
▶操　作　M、J

7月

# 飛龍在天



[illegible]JET PACK，是第一套結合[illegible]以及[illegible]先進戰機的[illegible]組合。JET PACK中包含了NovaLogic三套[illegible]：《F-22猛禽式戰機》、《F-16戰隼式多功能戰機》以及《米格29支點式戰機》，可讓玩家們有機會[illegible]先進戰機的快感

## 現代戰機完全擬真飛行


可完全體驗駕馭戰機快感

在《F-22猛禽式戰機》及《F-16戰隼式多功能戰機》中，製作小組獲得了原廠—洛克希德．馬丁公司所提供的支援。在洛克希德．馬丁公司的戰術飛機系統中心的協助下，以及試飛員的親自指導及測試，使得遊戲中能忠實模擬出此兩型戰機的性能。至於在《米格29支點式戰機》中，製作小組除了竭盡所能的蒐集資料外，並獲得前蘇聯太空人以及米格29戰機試飛員的協助，經由他們的經驗才得以完成此套逼真的飛行模擬遊戲。

## 3D成像展現影像震撼力

在三套遊戲中，都採用Novalogic獨家的3D成像技術，遊戲中呈現了相當真實的視覺效果，而遊戲的最大特色，就是提供了直覺且簡單的操作方式，讓初學者也能輕鬆的完成戰鬥飛行夢想。為求高品質的成像效果，遊戲中也支援3D繪圖硬體加速卡，讓玩家們能體驗到流暢且細緻的圖型效果。即使以軟體來做3D運算，也能展現包含霧化、多邊形貼圖、光影變化、影像扭曲及線性地表平滑的技術，使得玩者在低空時不再看到大顆粒、鋸齒狀或豆干狀的圖素。而飛行模型也將根據附加武裝及燃料多寡，而呈現不同的狀態。

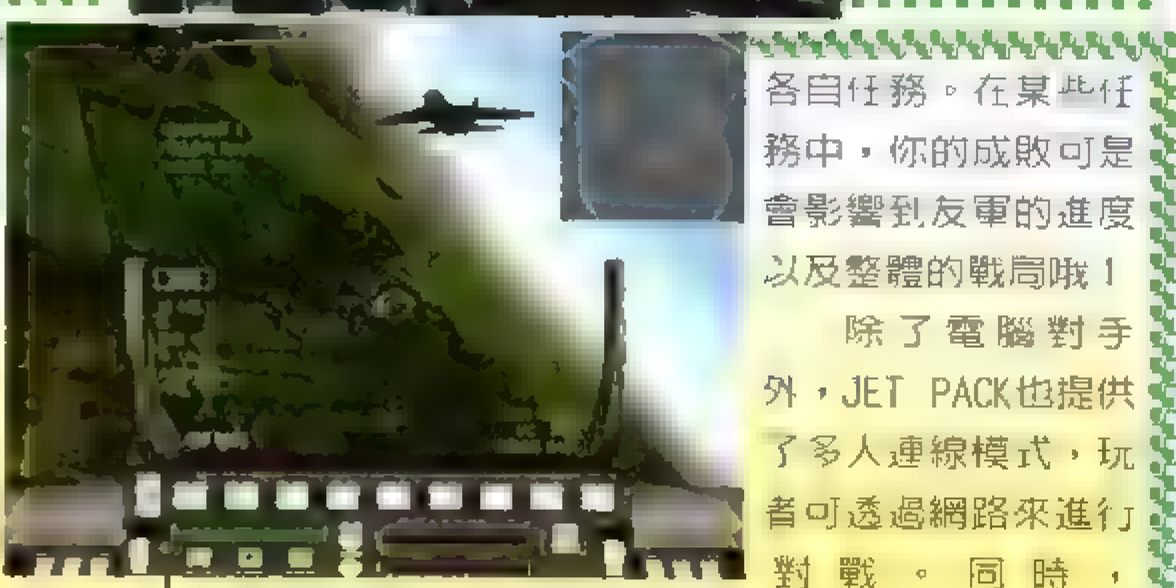
逼真的飛行畫面


完全擬真的飛行感覺

## 豐富任務與連線對戰

JET PACK中的飛行任務，參考了美俄空軍的任務檔案資料為基礎。玩者除了可進行戰役模式輪調至各大戰區作戰外，還可直接進行單一任務來練習。在飛行任務中除了玩家本身以外，電腦還會提供一名具人工智慧的僚機給你。而戰場上也有其他敵軍及友軍的飛機在進行各自任務。在某些任務中，你的成敗可是會影響到友軍的進度以及整體的戰局哦！


與對手在空中進行纏鬥

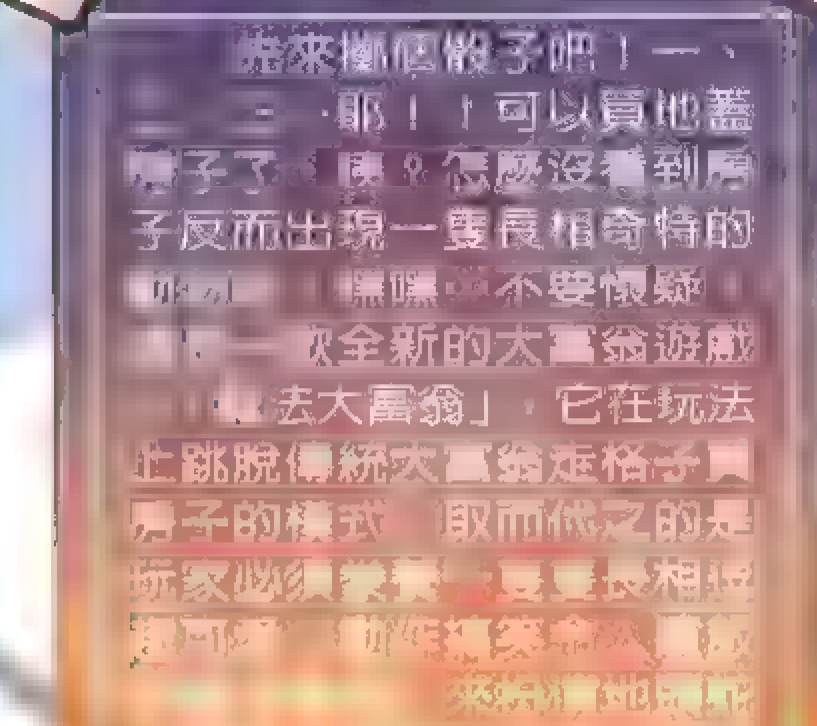

發現敵機了！快進行攻擊

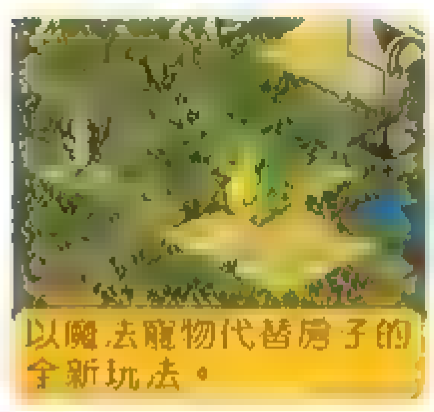
除了電腦對手外，JET PACK也提供了多人連線模式，玩者可透過網路來進行對戰。同時，Novalogic並提供了名為NovaWorld的伺服器，讓全球的玩者皆可連線至此進行空中大戰。在這裡玩者將可能面對數十名對手在空中的死亡纏殺，或是參加來自各地玩者所組成的陣營與其他陣營對抗。



◆設計公司 數位玩具
◆發行公司 數位玩具暨數位玩具
▶配 備 Pentium 300
▶記 憶 體 64MB
▶操 作 M





以魔法寵物代替房子的全新玩法。

「魔法大富翁」在操作上依照一般大富翁的玩法，非常簡單易上手，只要一個滑鼠就可以走天下。遊戲一開始玩家可以設定過關的條件（劇情模式除外），例如把對方打死、讓對方破產或是在限定時間內完成條件等等。遊戲提供多樣化不同玩法，不管是與電腦對戰、單機多人、劇情模式、區域網路或網際網路，玩家都根據自己的習慣或興趣，選擇進行不同的對戰功能。遊戲進行方式上亦提供「回合」和「同步」兩種制度，回合制的進行方式相信大家都很清楚了，至於「同步制」就是玩家必須在一定的時間內同時擲骰子前進，時間到之前玩家可以進行攻擊、購買道具…等動作，這樣子當玩家在與真人對戰時，就不用再花時間在等待上了！。

魔法大富翁中共有30隻長相奇特可愛，屬性各不同的魔法寶貝。因應主角所屬的學院不同，其可搭配的寶貝也會有不同。遊戲中主角可以召喚魔法寶貝來幫忙攻擊對手，或是將寶貝安置在自己的領土上幫忙看家；花樣百出的搞怪動作，絕對會讓你啼笑皆非！魔法寶貝雖然可以隨著經驗值或是撿到物品而升級，但也會有死亡的可能，玩家除了忙著對抗敵人之外，不要忘記看看自己寶貝的狀況喔！免得他如不小心意外死亡了，那就欲哭無淚了。

小黃獵犬

地獄犬

火龍

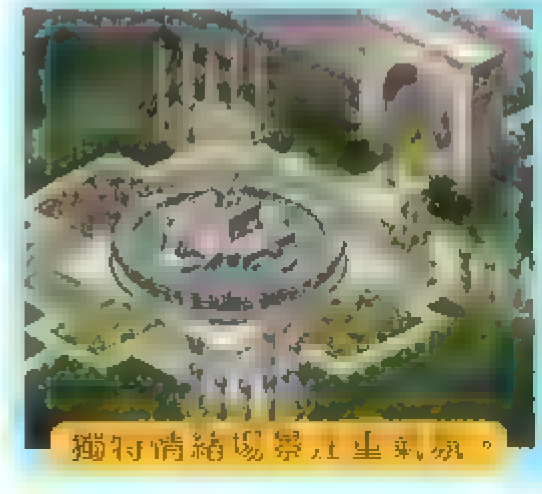


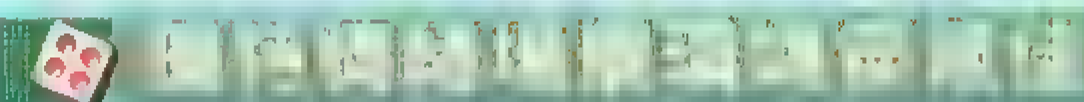










獨特情緒場景產生氣氛。



在大富翁遊戲中很重要的場景部分，「魔法大富翁」捨棄了像台灣、大陸、天堂、地獄…等無變化的地區設定，而改採「情緒場景」的設計原則，創造出遊戲中生動有趣的場景。遊戲中共有五個場景，分別是以情緒命名，其中包括幸福城堡、悲傷小鎮、絕望之谷、迷惑森林和孤獨島嶼，製作單位將利用不同的色調及畫面編排去營造出這五種不同的氣氛，玩家的心情將會隨著場景的不同而有高低起伏，讓遊戲玩起來另有一番特別的樂趣！




◆設計公司／韓國AOZORA
◆發行公司／聖教上

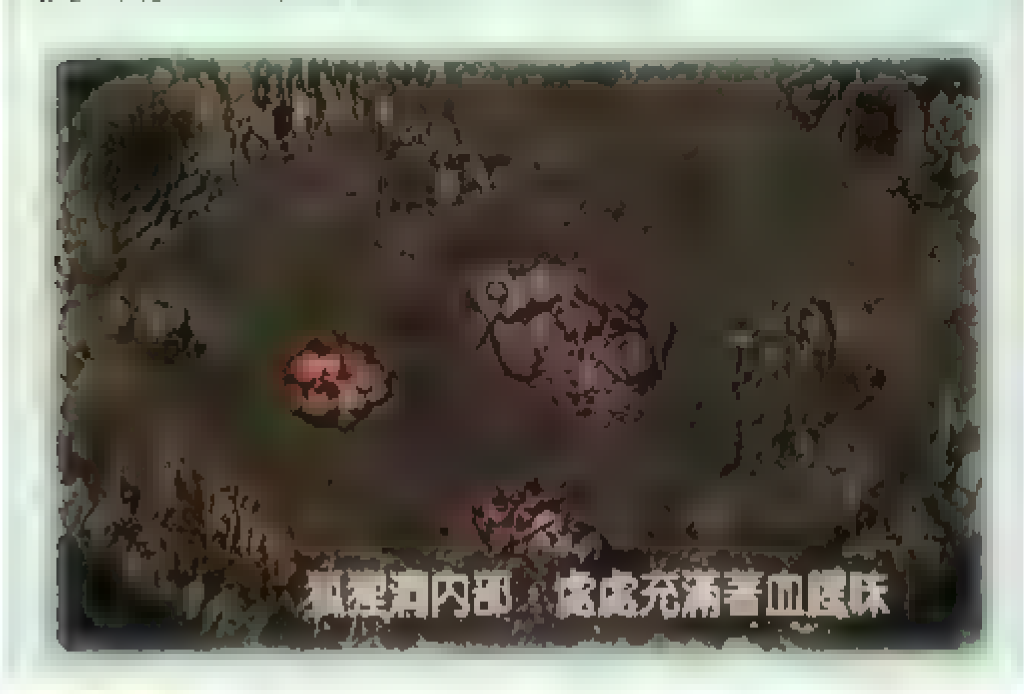
▶配　　備：P-200
▶記 憶 體：64MB
▶操　　作：滑鼠、鍵盤　※須連上網際網路




# 千年之第二章 俠眾道

**自千年遊戲上市後至今約8個月，目前也到了帝王陵的版本，如今AOZORA又即將推出更新的版本—俠眾道，這部指示像帝王陵那般的小改版，而是大幅度的大更新，以期能讓千年世界得以維持下去。這次的俠眾道有著眾多特點，且看以下簡介。**

1. 將原有書生、俠客地圖重新整合，建構一個全新的千年世界。所有的地貌、地物都做了全面性的改變，老手們可別因為這樣就迷了路喔！

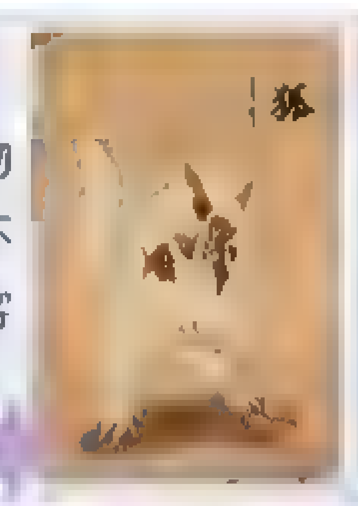

狐狸洞內部　處處充滿著血腥味

2. 新增數個大型場景，首先開放的有神秘的狐狸洞、陰森的極樂洞等帝王陵級的大型任務，玩家可得好好地再強化自己。


▲[illegible]入口

3. 改善玩家物品管理的困擾，提供個人物品倉庫機制供玩家使用，不再讓您有不捨的遺憾。別客氣！通通放進倉庫吧！


白狐狸




4. 加入狐狸精系列、情女、亡靈童子、火王等十餘種怪物NPC。新開放屬性影響幅度，更炫麗的武功特效。



5. 門派運作功能提昇，提供門派領地、飛鴿傳訊、門派戰書、門派同盟等、增強門主管理門派的權限等等功能，讓您處理門派內的事務更加得心應手。

▲採石場

6. 新武功、新武器開放，且一併調整舊武功、武器的設定，讓整個遊戲的平衡度更佳。

廢　礦

7. 部分八大技能開放，提供礦山、岩場、廢礦等等地圖，供玩家探險。



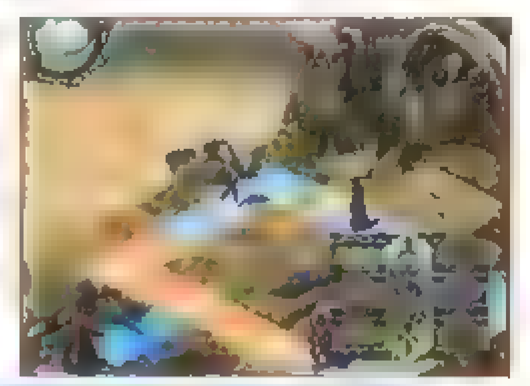
妖　華




◆設計公司／聖教士
◆發行公司／聖教士
▶配　備　PII 233
▶記憶體　64MB
▶操　作　滑鼠、鍵盤




在遙遠的時代，米凱亞之天神帕拉斯掌握了天上眾神的控制權，不滿帕拉斯成為掌雷者的邪惡神祇--瑪柯、哈普、哈蒙決定縱容他們邪惡的手下破壞人間的安寧，不管帕休斯如何的勸導，祂的三個兄弟仍然不斷挑戰祂的權威。智慧之神馬蒂斯趕來警告帕拉斯，瑪柯他們在人間培養暗黑的大軍，給予他們神的部分能力，利用卡片吸收元素的力量，使用法術或召喚獸以控制人間，並增加黑暗的力量。當帕拉斯了解情形，也同樣在人間找尋使者對抗地獄大軍，而這些使者就是所謂的召喚師，因此善良與邪惡的勢力就在人間開始了永無止盡的爭戰。

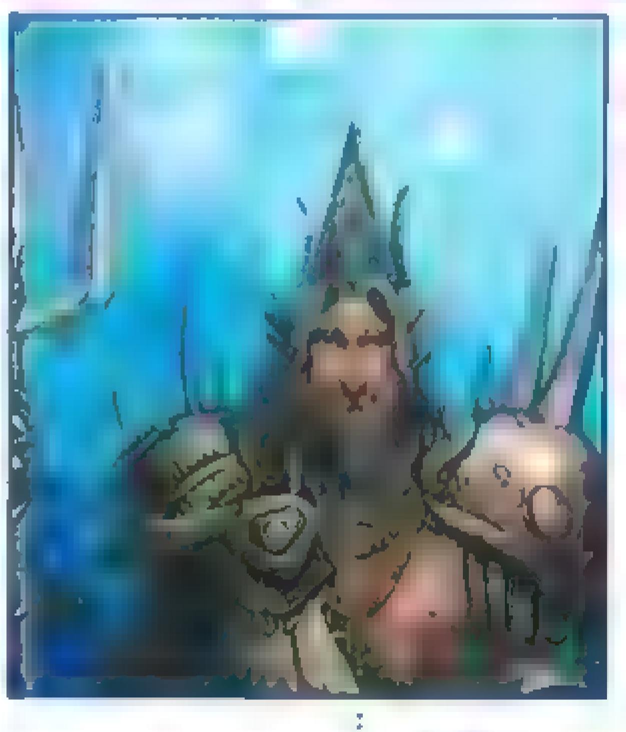


## 卡片使用及卡片戰鬥

「召喚師之章」最重要的是使用卡片做運用的部分，所有會運用到的魔法及生物，都是繪製在卡片內容之中，而每張卡片的使用各自需要風、火、地、水不同的屬性才能召喚。所以玩家所扮演的角色，必須利用自己所擅長的能力屬性，或者是佔領的領地屬性，與卡片做最好的屬性搭配。例如擁有一張超強的「暴地安神龍」，召喚它的屬性需要「風」x6的數字，可是玩家的屬性不足的話，只有看著超強的生物在手中哭泣。



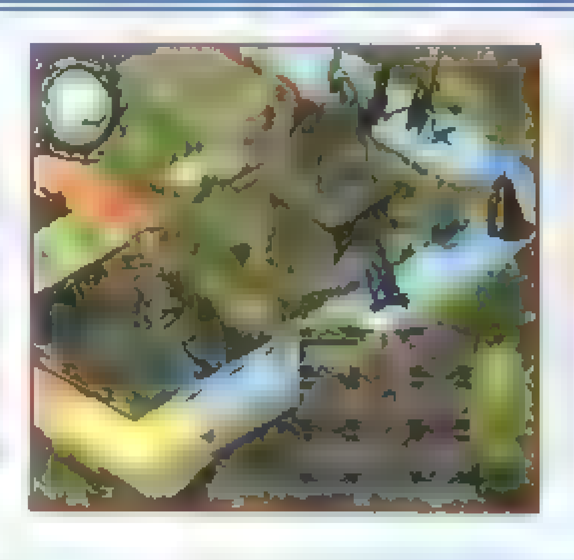
卡片屬性及功能的搭配，在遊戲中是致勝的關鍵，因為每個生物都有它的屬性，「風」剋「地」、「地」剋「水」、「水」剋「火」、「火」又剋「風」，所以屬性各自相生相剋，善用生物的屬性有時也可以小兵立大功。遊戲中除了生物的屬性會影響戰鬥外，也可以利用魔法卡，對整個戰局作整體式的變化來扭轉整個形勢：例如魔法卡「冰河洪流」的功能是對所有非「水」性的生物產生傷害，這時你所召喚的生物如果都是「水」屬性生物的話，就沒有影響，但對其他的生物就會產生巨大的破壞力。所以善用手上的卡片搭配屬性及功能，產生的戰力是倍增的。





## 領地的擴增

領地的擴增方式有兩種，第一種方式是利用前進的方式佔領無人控制的領土，玩家必須在大地圖中呼叫生物卡片做佔領，這種是最迅速也是最安全的方法。第二種方式是利用戰鬥的方式取得敵方的領土，這時候敵我雙方所要比較的，就是看玩家的法力資源、手牌及手段







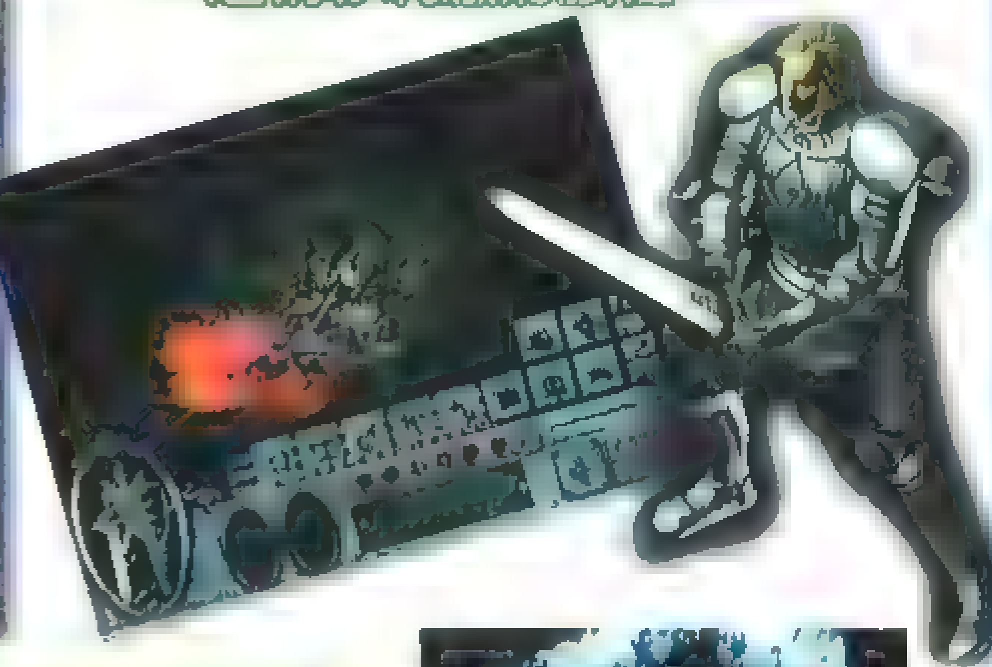





◆製作公司　E2soft
◆發行公司　光譜資訊
▶配備　Pentium 300
▶記憶體　64MB
▶操作　M、K

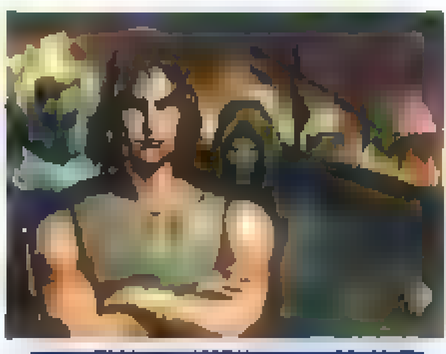
預定8月推出

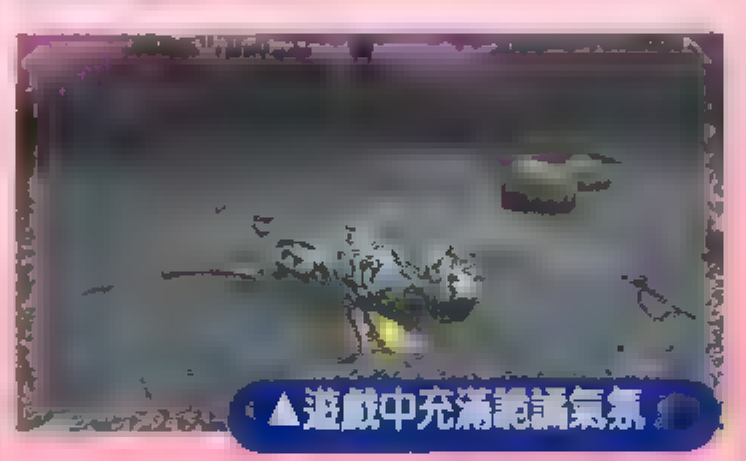
**神鬼戰將是一款自由度極高的角色扮演遊戲。在遊戲中玩家可以自行編輯主角外觀及屬性設定，並選擇職業。隨著超大的地圖設計及緊湊的故事開端，展開一趟精彩刺激的旅程……**



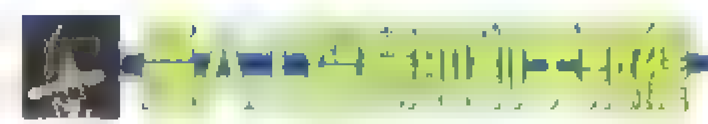


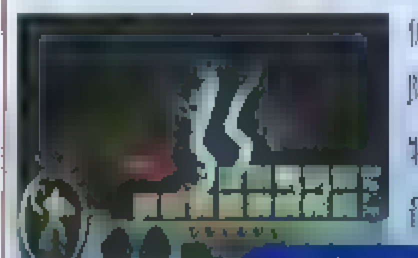
當玩家一開始「神鬼戰將」，會進入角色編輯視窗，輸入名字之後，玩家就可以隨心所欲的決定職業、能力、擅長武器及外觀。職業的選項有4種：騎士、戰士、法師或[illegible]手，不同的職業會有不同的天賦。在能力的設定選項中，您擁有20點的分配權，玩家可以將這20點分配在力量、敏捷度、智慧及健康等四種不同的能力值上。分配完畢之後，接下來就要決定主角的擅長兵器，遊戲中提供了五種兵器給玩家選擇。最後玩家就要決定主角的外觀了，您可以調整性別、髮型、髮色、膚色等，賦予主角獨特外觀。完成了以上設定，就可以進入遊戲大顯身手囉！


▲主角的人物設定全憑玩家作主。


▲遊戲中充滿詭譎氣氛。

在「神鬼戰將」的世界中，總共有五個州散佈著四大王國及二十餘座城鎮，每一個州，玩家可能得花上20個鐘頭來遊歷，而每一個城市都充滿了機關和待解的謎題，也有多樣的寶物待玩家來發掘。在遊戲中善與惡是並存的，你會學習各種善與邪惡的魔法，共有41種魔法咒語可供戰略使用。在魔法的使用上，遊戲設計了一個魔力棒，當玩家準備施法時，可以決定每一次施法的強度，愈高級的魔法，施法時就會花長一點的"集氣時間"，相對的[illegible]和攻擊範圍也隨之提升。此外，玩家也能透過物件配備，提升自己的戰鬥力、防禦力或法力。而在裝備部分除了目前使用中的武器、護甲、鞋子、頭盔和護身物外，也還必須在等級有限的裝備欄裡，儲備適合的組合，隨時改變自己的戰鬥力和防禦力。

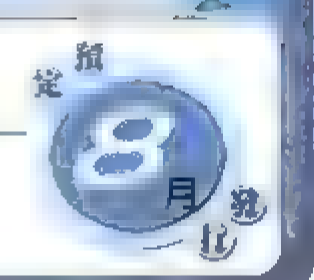

▲遊戲中的地圖場景十分龐大。


▲魔法系統的設定十分炫麗。

當你在遊戲中展開冒險時，會遭遇擁有高度人工智慧的怪物。這些NPC都是隨己意在四處伺機而動，一遇到機會就會展開不留情的攻擊。在遊戲裏裡不再有輕易擊敗的電腦對手，當你發現打不贏或敵人太多時，千萬要「三十六計走為上策」，到別處鍛鍊身體後再回來報仇吧！這些難纏的敵人，就像是人類一樣有自己的思考與行動，不但會分兵合擊，更會適時使出魔法絕招重創主角。而這樣的人工智慧也反應在同伴身上，玩家在遊戲進行中會有同伴加入和您一起冒險，在戰鬥時您的同伴也會對戰鬥狀況做出立即反應，成為和你一起[illegible]戰的最佳盟友。


▶有許多地方都有寶物可拿。

◆設計公司　斯普軟件
◆發行公司　會宇多媒體
▶配　　備：PII 300
▶記 憶 體　64MB
▶操　　作　滑鼠







# 煬帝殘暴，有能者居之，帶你清楚了解唐朝的開國過程

自隋煬帝楊廣繼位後，不斷大興土木建造行宮，又連年征戰高麗及突厥等外族，搞得民不聊生，怨聲四起。因此陸續有各地的義軍興起反隋，後來隋軍名將張須陀被翟讓軍大敗後就無力反撲，因此群雄聲勢更起。後來隋滅後，原本隋軍旗下的勢力也擁兵自重，王世充、宇文化及就在這時候稱王。李淵因為二子世民的雄才大略跟廣納賢才，因此麾下人才輩出，武有李靖、秦瓊、尉遲恭、程咬金等。文有魏徵、房玄齡、杜如晦等，因此聲勢如日中天，最後僅剩蕭銑與之抗衡，然被李世民連發六道重兵奇襲，蕭銑也降唐後，發生了著名的李家「玄武門之變」，李世民繼位自此進入唐朝。「逐鹿中原」這款遊戲背景，就是發生在歷史上著名的朝代－唐，成立前所發生的故事，讓你了解唐朝在成立前所發生的點滴



## 戰勝的關鍵，就在於精準的運籌帷幄及您過人的外交手腕



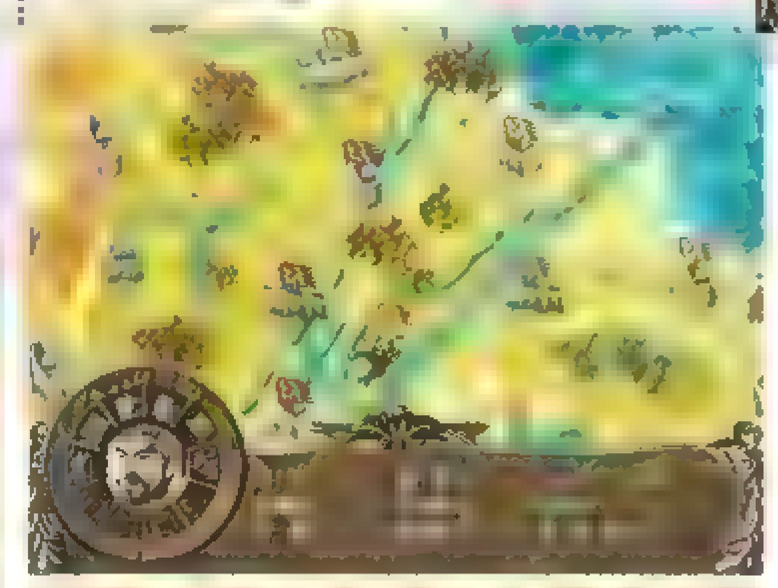
《逐鹿中原》為SLG類策略+即時戰略類型的遊戲。遊戲背景設定在群雄割據的隋末唐初時期的「大唐英雄傳」。遊戲一開始，玩家選定一名人物後，接下來的發展，看是要以武立國還是發展經濟一步一步地併吞他國，就完全看玩家的運作了。特別的是，武將通過升級可提高能力及學到不同的武將技能。武將技能在單挑中可體現出他的重要性，武力弱但武將技能強，便可打敗武力高於自己的對手。

戰爭模式分為攻城戰、防守戰和野戰。如果玩家在行軍路上遇見敵人，隨即展開野戰。在單挑模式中，雙方武將都不帶兵，就看帶領將軍誰的的武力強、武將技能高不高來決定獲勝條件。戰爭模式中，想要戰勝對方，士兵陣勢尤其重要，這就全靠玩家如何合理運用陣勢，當然兵法謀略就顯得更加重要

戰爭勝利後，敗方武將(若君主已無城可去，無勢力範圍時)被俘虜的，將由勝方處置。玩家可招降武將，擴充實力，但忠誠度高的不易招降，便可斬首或是流放。







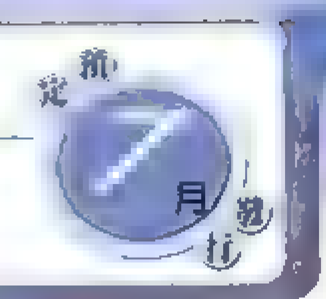


◆遊戲也提供數種網路連線的方式

# Poky Poky

# 小狗波奇歷險記

◆設計公司／GAINAX
◆發行公司／華義國際
▶機　種：P 200
▶記憶體：64MB
▶操　作：M




**「波奇」是一隻精力旺盛的小狗。她最喜歡和主人一起散步了，有一天卻因為出去的時候玩得太累，而不小心睡在卡車裡面，醒來之後才發現自己身處於一個完全陌生的小鎮上。從沒出過遠門的波奇，面對這陌生的環境，雖然心中感到十分的惶恐，但她還是勇敢地踏上了回家的第一步，往後，將會有什麼樣的遭遇在等著她呢……？**



## 有了[illegible]，一切安心！




★布奇兄弟之所以想要到沒有人的地方去，也是因人類的迫害所致。

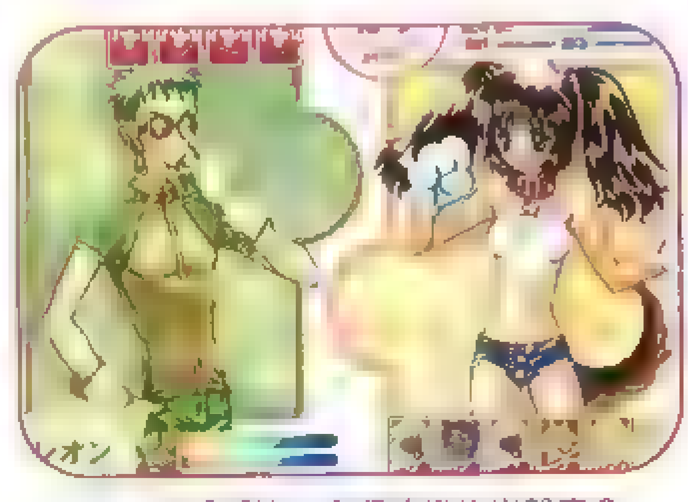
在冒險展開後不久，波奇會遇到好心的大哥哥；還會碰上生性迷糊又貪睡的鼴鼠小可拉。當然之後還會遇到各式各樣的動物夥伴，大家都有各自的際遇，但在經歷種種的歡笑與危機之後，最後甚至能夠因此而結為好友，有了這些朋友的協助，這趟回家之旅一定會非常熱鬧的！

波奇在回家的路上所遇見的動物朋友們，似乎都有被人類欺負的過去，因此他們對於人類幾乎都抱持著不友善的態度；但是，因為波奇的主人對待波奇卻是非常的關愛呵護，所以波奇非常地信賴人類。在這種不友善的環境之下，波奇面對這些同類們，要如何讓她們重拾對人類的信任呢？

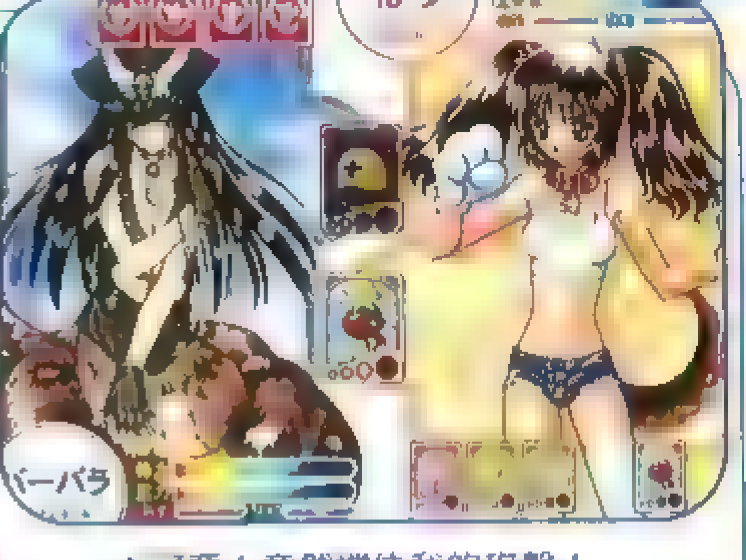
## [illegible]戰鬥方式

在動物的世界裡，只要是一個意見不合，通常就很容易訴諸武力來解決。波奇所遇見的動物對手，雖然大多數都是和善的，但有時卻會為了某些利益或是觀點而兵戎相見，若不例打眼前的對手，恐怕回家之路就會變得更加遙遠了。因此再怎麼不願意，波奇也得硬著頭皮披掛上陣。

Poky Poky的戰鬥方式，跟一般指令式的RPG不同，所採行的是"卡片戰鬥"的形式。在進入戰鬥之後，雙方各會有五張卡片（像是攻擊、防禦、增加氣力、補充體力等等），當然，妳是看不見對手的卡片的。而波奇（玩家）所要做的，就是因應當時的狀況，選出最合適的卡片來應對。比方說，當對手防禦力下降的時候，就得使出高威力的攻擊卡來痛宰對手；而當對手使用了增加攻擊力卡時，為了避避風頭，還是先防禦（或閃躲）為妙。此外，某些對手還會使用他（她）專用的技巧來攻擊，真是防不勝防。總之，唯有能夠洞悉對手招式者，方可在爾虞我詐的情況中勝出！



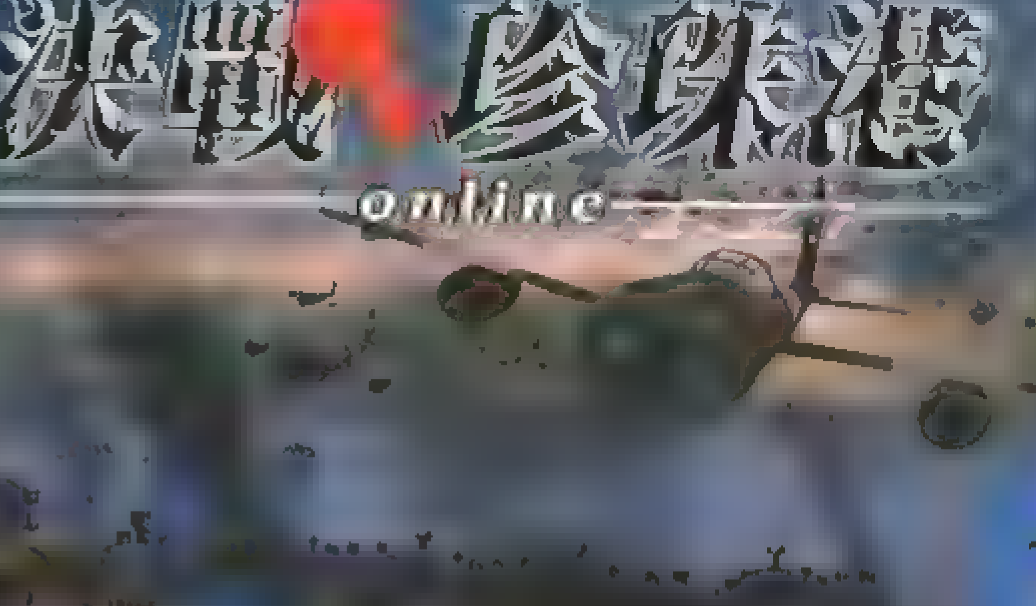

★萊恩的「擬態」會讓波奇的攻擊完全無效，要小心！

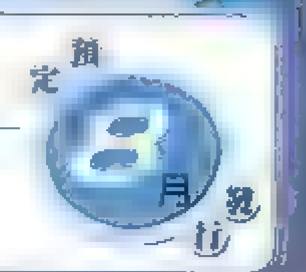



★可惡！竟然擋住我的攻擊！看來得再稍微動點腦筋了。

大事草遊戲網戰 II






◆設計公司／鉅崴科技
◆發行公司／鉅崴科技

- 配　備　Pentium-100
- 記憶體：64MB
- 操　作　M、K

這是一款以西元1941年二次世界大戰時日軍偷襲美軍軍事重地—珍珠港，為故事背景的兩人對戰型海戰棋盤遊戲。遊戲提供雙方各擁有不同的七項武器。開始時，必須由玩家自行安排放置於棋盤上任意位置。每一回合雙方各擁有七次砲擊。在該回合限制的時間內，選擇對方七個棋盤海域進行砲擊。雙方的七項武器如果遭到完全的擊中，則宣告擊毀，隨著武器被擊毀，每回合可發射的砲彈也遞減。使我方之武器保持同等的力量，任一方武器全數擊毀，遊戲即宣告結束。雖然玩起來非常地簡單，但非常適合網路連線對戰，考驗玩家們的智慧與戰術策略。

## 美軍陣容



1. 航空母艦一艘（佔8格遊戲棋盤）：為美軍的主力艦，當然會成為敵方攻擊的主要目標喔！

2. 潛水艇三艘（佔4格遊戲棋盤）：美軍開發的動力潛艦其性能優異，使日軍完全無法掌握動態。



3. 驅逐艦兩艘（佔3格遊戲棋盤）：美軍驅逐艦為海上主要保衛艦，負責捍衛海域安全。



4. 砲台一座（佔2格遊戲棋盤）：有超強壞力，遠程攻擊力佳。



## 日軍陣容

1. 航空母艦一艘（佔8格遊戲棋盤）為日軍的主力艦，是日軍發動攻擊的大本營。



2. 米格機三架（佔4格遊戲棋盤）獨占絕佳制空權，以迅雷不及掩耳的速度快速攻擊對方。

3. 驅逐艦兩艘（佔3格遊戲棋盤）：日軍驅逐艦行動力佳，武器威力亦不在話下。

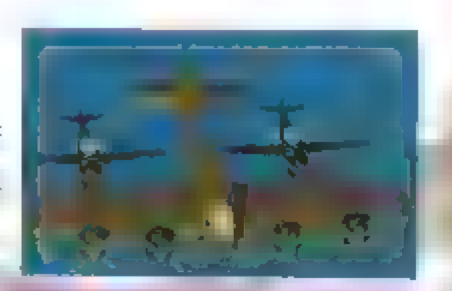


4. 砲艇一艘（佔2格遊戲棋盤）：海上速度敏捷，使敵方難以掌握動態。

## 多變化的寶物使用

在遊戲中更加入不同的寶物，以增加遊戲樂趣，玩家更可藉由寶物來顛覆劣勢、起死回生

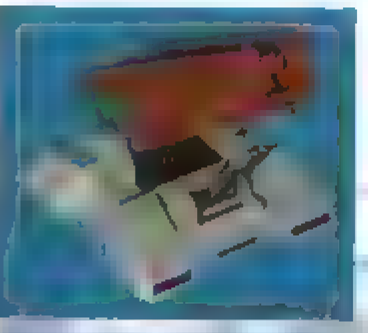
1. 原子彈：使用原子彈時，則其中一發攻擊破壞格數為13格。



2. 盟軍增援：設定完攻擊後，由電腦自動在敵方加轟炸2發（位置由電腦任意決定）。



3. 衛星雷達：使用衛星雷達時，將使敵方其中一艘敵艦出現在地圖上（哪一艘由電腦任意決定）



4. 愛國者飛彈：使用後自動打下敵軍發射之2發飛彈喔！



5. 修護船艦：使用時須指定修護目標，可將該船艦完全修護（已擊沉者則不在修護範圍）

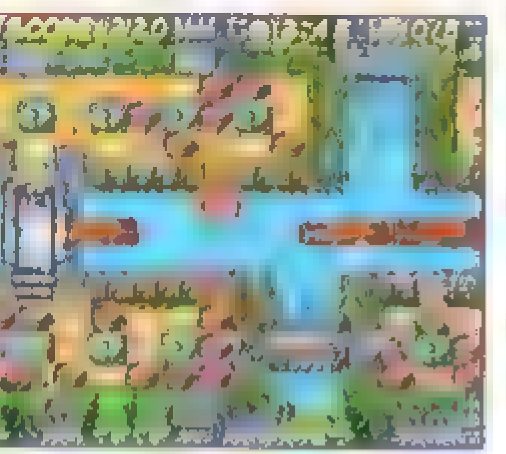





◆設計公司／榮欽科技
◆發行公司／智冠科技
▶機　種：P 200
▶記憶體　32MB
▶操　作　K、J

預定 8月 發行

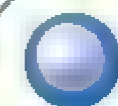
說起炸彈超人這款遊戲，只要稍具遊戲經驗的玩家應該都會知道，玩家只要想辦法拿著炸彈去把敵人炸死就可以完成遊戲了。而現在這款「新無敵炸彈超人」也是一樣，玩家必須在有限的時間內，操縱來自世界各地的炸彈超人，以放置炸彈方式〈每個角色的炸彈威力與爆炸時間都不相同〉，一方面炸開各種障礙物，一方面對抗笨蛋壞博士的手下阻擾，在收集一定數量的七彩玲瓏球之後，就可以開啓過關的入口，繼續前往下一道關卡，繼續邁向拯救地球的新挑戰。



## 充滿民族風的清新小品

「新無敵炸彈超人」除了擁有炸彈超人系列上手容易之外，更有濃濃的地球村民族風味，有來自台灣魯凱族勇士朗拉路、來自非洲部落的歷蘇、冷艷的日本女忍者等來自世界各地的炸彈超人戰士們，也有深具民族特色的可愛動物夥伴例如中國的貓熊、台灣的土狗、非洲的鴕鳥、和來自亞馬遜河的小恐龍等加入，遊戲關卡更是遍及世界各大洲如非洲、中國、埃及、北極、日本，甚至包括台灣等地，場景地圖充滿各處地理風情。

在「新無敵炸彈超人」每個角色擁有各自造型的炸彈和專屬的特技，例如可愛的非洲歷蘇，他的炸彈造型就是威力強大的「可樂罐」，專屬特技就是「高空彈跳」一按鍵就可以飛躍過任何障礙物，甚至掌握好時機也可以跳過炸彈的攻擊，跳起後更會取出專屬的降落傘，緩慢安全又優雅的降落，非常可愛，只要稍稍動一點腦筋好好運用，在破關過程中將無往不利、樂趣不斷！

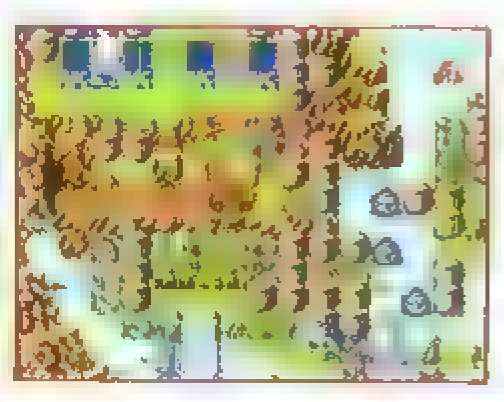


## 開放自編關卡地圖功能

除了豐富的角色特色外，『無敵炸彈超人』中也有不少幫忙〈也有幫倒忙的〉玩家的各式各樣、種類齊全的輔助性道具，玩家可以利用道具陷害對手，加上這款遊戲不僅支援線上的對戰，也開放關卡地圖編輯器供玩家自己編輯設計地圖關卡，讓玩家充分發揮創意，依喜好設計出與好友爸爸媽媽爺爺奶奶一起比賽的對戰場地，運用各式道具地形，好好互相較勁一番！



遊戲共有八大關卡，每一大關中又分為三道小關卡，玩家可不要以為遊戲只有24關喔！只要進入遊戲中的「搖獎模式」，電腦就會額外隨機選出關卡，讓玩家進行挑戰，此外遊戲也提供網路對戰、開放地圖編輯等功能，玩法非常多元，趣味絕對豐富！














◆設計：[illegible]
◆發行：[illegible]
▶配　　備：Pentium [illegible]
▶記 憶 體：64MB
▶操　　作：滑鼠、鍵盤

預定 8月 發行




『虛擬人生』又來啦！這次的劇情是承接虛擬人生2而展開的，不過主角已經由人類的英雄──風之子，換成了阿修羅王，試試看由不同的視點來遊歷虛擬人生的世界吧！

## [illegible]一樣的戰鬥方式

作為一款戰棋遊戲，修羅戰記的主要內容是參與一場場的戰鬥，但[illegible]並不是一款純粹的策略型遊戲，[illegible]遊戲的[illegible]。[illegible]

戰鬥時，除了可依靠本身的武器攻擊，[illegible]魔法或者是必殺技來攻擊，[illegible]人物都有[illegible]，如何針對敵人的屬性[illegible]。[illegible]在遊戲的戰鬥中，敵人的AI[illegible]，[illegible]的職業，[illegible]AI的[illegible]，[illegible]戰鬥的難度和取勝方式[illegible]不同。



港口船上的死鬥

## 資金的運用可也是決定勝敗的關鍵



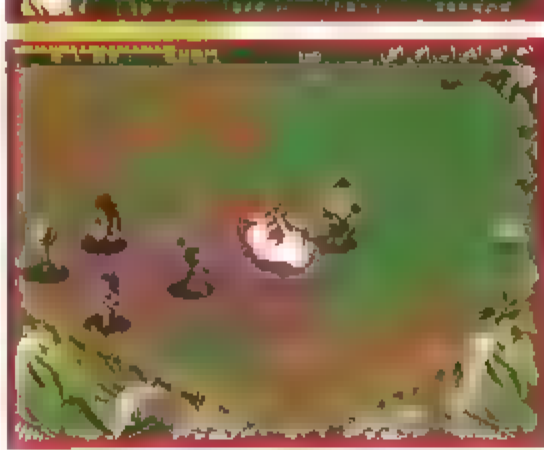
可在商店中購買各式輔助用的道具

招募英雄[illegible]，[illegible]敵人[illegible]。[illegible]商店的[illegible]升級[illegible]，玩家就有機會[illegible]。[illegible]另一個功能是招募英雄，以及學習魔法、攻擊技能升級的地方，在遊戲的[illegible]相當重要的[illegible]。

## 沿襲自虛擬人生的轉職系統

詳盡的個人資料



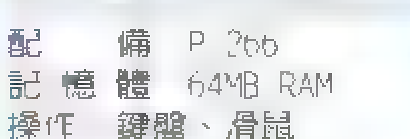


修羅戰記和虛擬人生一樣，男女各有一套轉職系統，每個職業都擁有轉職後才可以學會的特別招式，而隨著使用次數的增加、經驗值的累積，更可以學到更強的魔法喔！

武力系列的職業除了擁有特別魔法外，更有別具一格的必殺技，其強大的威力足以扭轉整個戰局，另外，每個職業還有一項反擊技能，這項技能雖然不是由玩家控制，但是一經發動，卻足以讓自己又獲得一次取勝的機會。

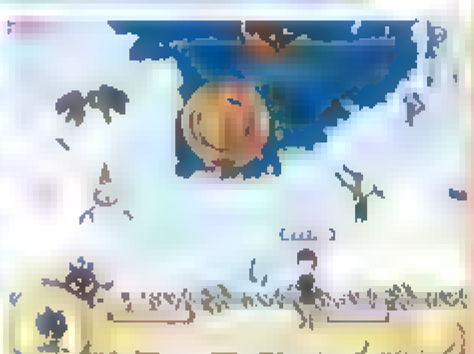


# 冒牌大英雄


◆設計公司／捷友資訊
◆發行公司／捷友資訊
▶配　　備　P 266
▶記 憶 體　64MB RAM
▶操作　鍵盤、滑鼠



什麼？烏魯木齊大冒險改名字了？預定在近期內上市的《烏魯木齊大冒險》遊戲，因為增加了許多新的遊戲結構，為了使遊戲內容與名稱更為緊密貼切，所以忍痛將原本的《烏魯木齊大冒險》撤換下來。為了這個命名，捷友資訊甚至舉辦了一個命名大賽，在數千張選票中選出了這個最爆笑、最有趣、最能夠解釋這個遊戲的精髓的名字，那就是《冒牌大英雄》！

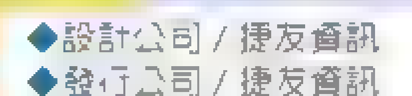

▲寒冬中的冒險，可別不小心感冒了

▼小偷的龍捲風攻擊

為了讓玩家可以彼此互相找到喜歡一起冒險的夥伴，捷友資訊還特地架設了一個官方的伺服器，你可以透過遊戲中聊天室的介面，找到喜歡冒險的同好，然後一起進入遊戲。既然是遊戲，當然有勝有敗，在這邊更提供了排行榜，讓玩家可以知道到底哪個人功力最高強！


▲地獄犬的特技—落石

# 野蠻世紀 CAVEMAN


◆設計公司／捷友資訊
◆發行公司／捷友資訊
▶配　　備　P 300
▶記 憶 體　64MB RAM
▶操作　鍵盤、滑鼠

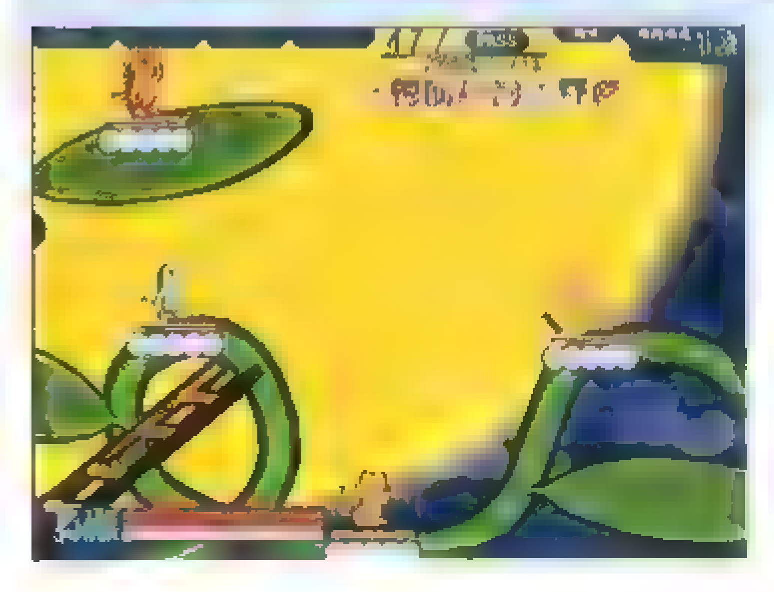


[illegible]


▲人物的選擇畫面，在這可選擇各角色操控者是玩家或是電腦

除了普通攻擊之外，更加上了兩道公用武器，以及一發私房武器。此外，網路版只可選擇一隻操縱對戰，現在可以一人操縱多隻來對抗有點賤的電腦AI，也可兩人合作甚至多人合作一同來對抗電腦。由此延伸出去，更有可能操縱一個”戰隊”來對抗另一”戰隊”，所有的攻擊、支援、補給動作通通一手包，體驗另一種不同於其它同類型遊戲的新操控快感！

▼新場景—傑克的豌豆樹



▲新場景—寒星的山洞

## 大富翁五

■設計公司：大宇資訊
■發行公司：大宇資訊

●遊戲類型：益智／PentiumII233／32MB／680元

風靡玩家的大富翁系列遊戲，所推出的第五代作品。新一代的大富翁將以往的部份卡片功能直接融合在各角色之中，每個角色根據他們的特色，都會有不同的特技可以使用。此外遊戲的玩法改為即時制，玩家不用再等待其它角色擲骰子了，當玩家自己行動時，其它角色也是同時在進行動作。最特別的是遊戲還加入了網路對戰系統，玩家們將可以在網路上與朋友一決勝負了



## 厄夜叢林III（VOLUME III：THE ELLY KEDWARD TALE）

■國外發行／
■國內發行／華義國際

●動作冒險／Pentium-233／64MB／890元

厄夜叢林III的故事，是從一個陌生人來到小鎮開始，不同於之前的兩款故事，這一次玩家所扮演的角色將隨著遊戲的腳步，一步步的追蹤布萊爾女巫她的真實面目與她施展魔法的真正緣由。厄夜叢林一代是著重於解謎部分，二代則是著重在動作表現部分，而這次三代將著重於內容的鋪陳與解謎的部分，當然動作方面也不可能少，力求將兩種遊戲類型做一完美的結合



## 幻獸魔石

■設計公司：數位玩具
■發行公司：數位玩具

●益智／Pentium-100／32MB／199元

這是一款可以連線的益智遊戲，在遊戲中玩家將扮演魔法師，將各種不同種類的魔石組合成幻獸，幻獸就會依照所組合的部份產生三種作用—攻擊對方、補充己方的生命值及干擾對方的排列。遊戲的設計規畫，分為單機與連線兩部份進行，共有五種玩法，包括電腦對戰、劇情模式、單機雙打、區域連線、網際網路，玩家可以自由選擇自己較喜歡的模式。

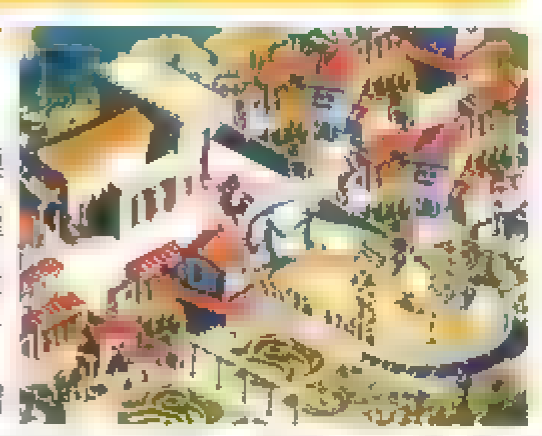


## 宙斯中文版（ZEUS）

■設計公司：
■發行公司：華彩軟體

●城市模擬／Pentium 166／32MB／990元

宙斯是繼『法老』、『埃及豔后』之後，再次推出的古文明城市模擬系列。這一次遊戲不僅是模擬古希臘的歷史背景及建築，遊戲中更加入了神話故事中的眾神明，增加了許多遊戲的樂趣。在遊戲中，設法滿足每一位大神的需求、擊退囂張的怪物、擴張自己的領土，將是求取勝利的主要條件。中文版的上市，將更有助於玩家輕易上手，對於遊戲中的神明故事也將更容易了解

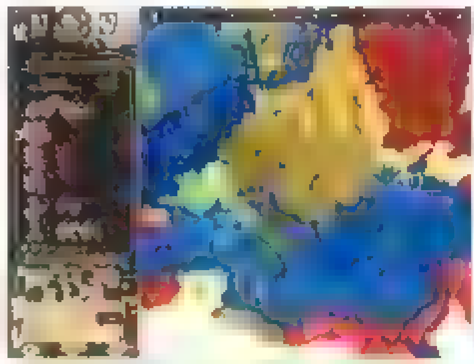


## 征服四海（Europa Universalis）

■設計公司：PARADOX
■國內發行：宇峻科技

●即時策略／Pentium-200／32MB／1050元

征服四海是一款以十五到十八世紀為背景的戰爭策略遊戲。遊戲中巧妙地將歷史事件的真實性與耐玩度加以平衡的結合，使玩家不會因為對於該歷史事件有詳盡的認識而失去繼續遊戲的興趣。遊戲的進行是即時的，玩家必須在分秒必爭的狀況之下做出決策，而你的任何一個決定都會影響到未來整個世界的"發現"過程，不論在舊大陸、新大陸甚至是尚未發現的東方世界。



## 勇闖黃金城（El Dorado）

■國外發行：UBI SOFT
■國內發行：第三波

●動作冒險／Pentium-200／32MB／890元

由著名動畫電影改編而成的這款『勇闖黃金城』，乃屬於一部冒險類型的遊戲，遊戲中的畫面場景全部是採取3D方式呈現，整體看上去十分華麗，具有極佳的聲光視覺，其大膽鮮豔的用色、細膩的畫風與精緻的線條，都能夠緊緊抓住玩家們的目光。遊戲中並沒有死亡等悲劇的發生，因此玩者可以一而再、再而三地嘗試各種可能的解題方法與組合。



## 魔域爭霸（ATROX）

■設計公司：韓國Joymax
■發行公司：捷友資訊

●即時戰略／PentiumII 233／32MB／880元

魔域爭霸是由韓國JOYMAX精心設計的即時戰略模擬遊戲，遊戲背景全以3D方式製作，畫面人物細緻生動的表情，生動的眼神跟臉部表情變化，增加了遊戲時的真實性。遊戲最大之處在於玩家可以利用種族間勢均力敵的火力和技術的運用，創造出多樣化的戰略，決定大戰勝敗的關鍵，就要看玩家如何巧妙地應用部隊的特殊能力與資源了

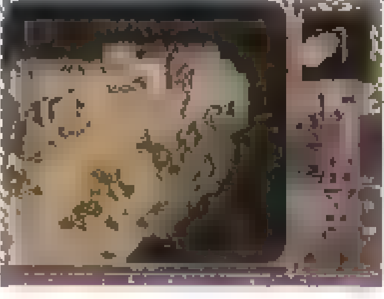


## 魔法門英雄誌－荒原之霸（Warlord of The Wasteland）

■國外發行：3DO
■國內發行／第三波

●戰略角色扮演／Pentium-233／32MB／599元

這款遊戲是『魔法門之英雄無敵III』的系列之一。整個遊戲的背景架構，包含怪物、物品及地形景觀等，都是建構在英雄無敵III之下。不過不同的是，『英雄誌』系列並不提供多人遊戲與單一任務模式；它所強調的是其故事內容，而不僅是戰役中的殺戮與爭鬥。在這套遊戲中，您能享受到如同史詩般的遊戲劇情。雖然只是黑底白字的文字敘述，不過其洗鍊的用詞、優美的文句，讓您玩起遊戲來猶如閱讀一部奇幻小說。



## 蠢蛋五賤客（Stupid Invaders）

■國外發行／Xilam
■國內發行／第三波

●動作冒險／PentiumII-266／32MB／980元

這是一款充滿詼諧幽默風格的動作冒險遊戲。在遊戲的故事裡，共有五位外星人，每一個都有不同的性格以及特異功能。隨著故事發展，玩家必須控制不同的外星人來進行遊戲。整個故事可以分成一個章節，遊戲過程中不會有任何刁難玩家的謎題，也不會有拖延時間的迷宮，只要您多發揮想像力，一定可以在遊戲中獲得充分的樂趣。



## 螞蟻雄兵（Empire of Ants）

■國外發行／Microids

●即時戰略／PentiumII-233／16MB／890元

這是款改編自同名小說的即時戰略遊戲。遊戲中玩家所帶領的不再是全副武裝的士兵，而是一群小小的螞蟻。螞蟻的社會是建築在嚴謹的階級上的，因此遊戲中的角色設定，是完全考據了真實的螞蟻生態及社會結構而設計的。遊戲中的畫面，完全以螞蟻真實視野來看世界，玩家們將親身體驗螞蟻的天敵，拔山倒樹而來的視覺驚嚇，這可是身為人類的我們不會有的經驗唷！



## 綠野仙蹤

■設計公司／紅棠科技
■發行公司／

●角色扮演／Pentium-233／32MB／599元

「綠野仙蹤」是一款改編自童話故事的RPG冒險遊戲。在遊戲中，玩家將扮演主角桃樂絲，在夢幻的國度「歐茲國」展開冒險，並陸續的加入包括稻草人、獅人和鐵樵夫等伙伴。在遊戲中將以劇情為主，操控介面的設計非常簡單，不會讓玩家在操作時手忙腳亂；而且也沒有刁難玩家的複雜系統、魔法設定，即使是初學者也不用擔心會上不了手。



## 暗黑破壞神II：毀滅之王（Diablo II Expansion：Lord of Destruction）

●動作角色扮演／Pentium 233／64MB／890元

在「毀滅之王」中，暗黑破壞神II的四個故事章節將變為五個，而在第五章之中又將包含六個全新的冒險任務。另外遊戲還會新添兩個新的職業，分別是刺客（Assassin）與德魯依（Druid）。在玩家安裝了資料片之後，玩家可以選擇這兩個新增的職業來重新進行遊戲，也可以傳送在主程式中的角色，來繼續進行新的章節。



## 極道太保

■國外發行／Virgin
■國內發行／美特爾多媒體

●策略／PentiumII-233／64MB／980元

這是一套內容顛覆傳統，去玩十分另類的即時策略遊戲。玩家在遊戲中扮演一位名列FBI十大通緝要犯名單中的壞蛋，要在遊戲中幹盡無數見不得人的勾當！遊戲的主要內容簡單講就是「搶劫」，玩家必須要負責策劃搶案，並且指揮一夥同樣惡名昭彰的罪犯來作案。當然，聽來也許太邪惡了點，不過對於一直想扮演壞人的玩家來講，本遊戲絕對可滿足你的慾望！



## 風雲之七武器

■設計公司／
■發行公司／第三波

●角色扮演／PentiumII 233／32MB／799元

這是一款改編自「風雲」漫畫的3D角色扮演遊戲。遊戲中玩家除了扮演步驚雲之外，共有11個角色可加入隊伍中，像是大家所熟知的聶風、懷空等，都有可能會軋上一腳。遊戲中的場景可分為6~7個大區域，包含了6~7座城鎮及20個大型迷宮，場景總數量約600個左右，估計玩家要玩完整個遊戲，至少需30~40小時，絕對讓玩家過足癮哦！

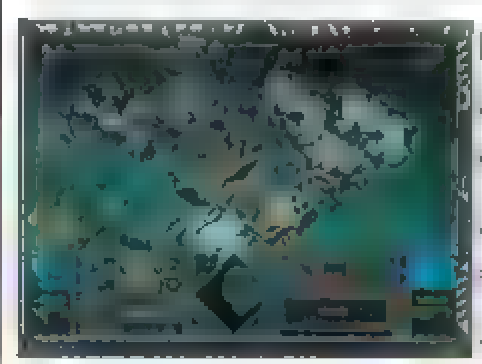


## 深海獵殺（Submarine Titans）

■國外發行／INFOGRAMES
■國內發行／美特爾

●即時戰略PentiumII-233／32MB／980元

海底一直是人類無法完全探索的地方，其神秘之處並不亞於外太空。這款遊戲就是將發生場景設定在這個內太空裡的即時戰略遊戲，玩家將必須帶領一個理念與兵種殊異的派系，在海洋裡廝殺戰鬥。遊戲中的相關資源非常多，包含金屬、黃金、矽、特殊的克鋰安礦、甚至是空氣等等，而衍生出來的能源、水雷、陷阱、各類子彈的彈藥等，將是決定勝利的一大關鍵。



## 超能特遣隊

■設計公司／
■發行公司／

●遊戲類型：戰略RPG／Pentium-200／32MB／599元

「超能特遣隊」是一款新型態的科幻戰略RPG遊戲，遊戲以星際戰爭為背景，玩家負責指揮八名身懷絕技的特遣隊隊員，並派遣其中的一至四名隊員去進行各項急迫、驚險的阻敵任務。在任務當中，除了必須消滅阻礙完成任務的敵人之外，有時還要解除特殊機關、在時限中進行掃蕩…，致勝的關鍵，就靠玩家們如何鎖定地指揮隊員、發揮隊員們的最大本領了。




少林足球
SHAOLIN
PC GAME
獨一無二格鬥系統
少林足球
開創運動式角色扮演
搞笑電影橋段改編

WINDOWS 95/98/ME







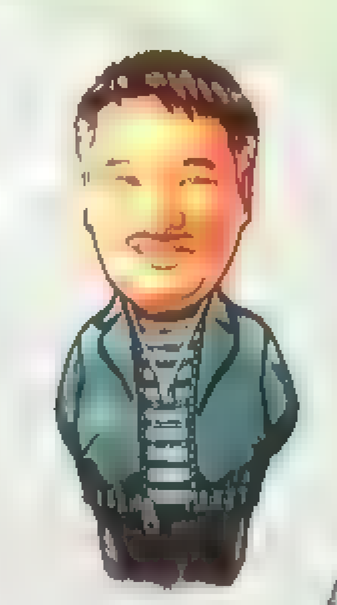

我——阿星，向各位鄉親父老、叔伯兄弟
誠意推介本世紀最過癮的足球RPG電腦遊戲




2001年暑假
強勢、強勁、強猛登場

山西豆腐隊人物草稿





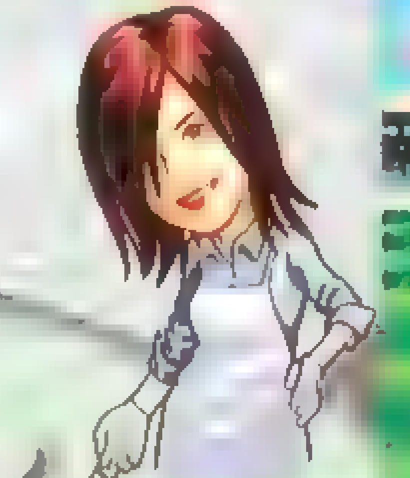
少林足球電腦遊戲
製作絕對認真，
人物設定更是：

生動活潑
維妙維肖



至於少林足球電腦
遊戲的版面設定，
大家有目共睹了，
可謂：

盡善盡美
精彩絕倫












少林足球電腦遊戲
的場景設計，
就更是可與我的美貌相比，
真的是：

精雕細琢
炫麗奪目

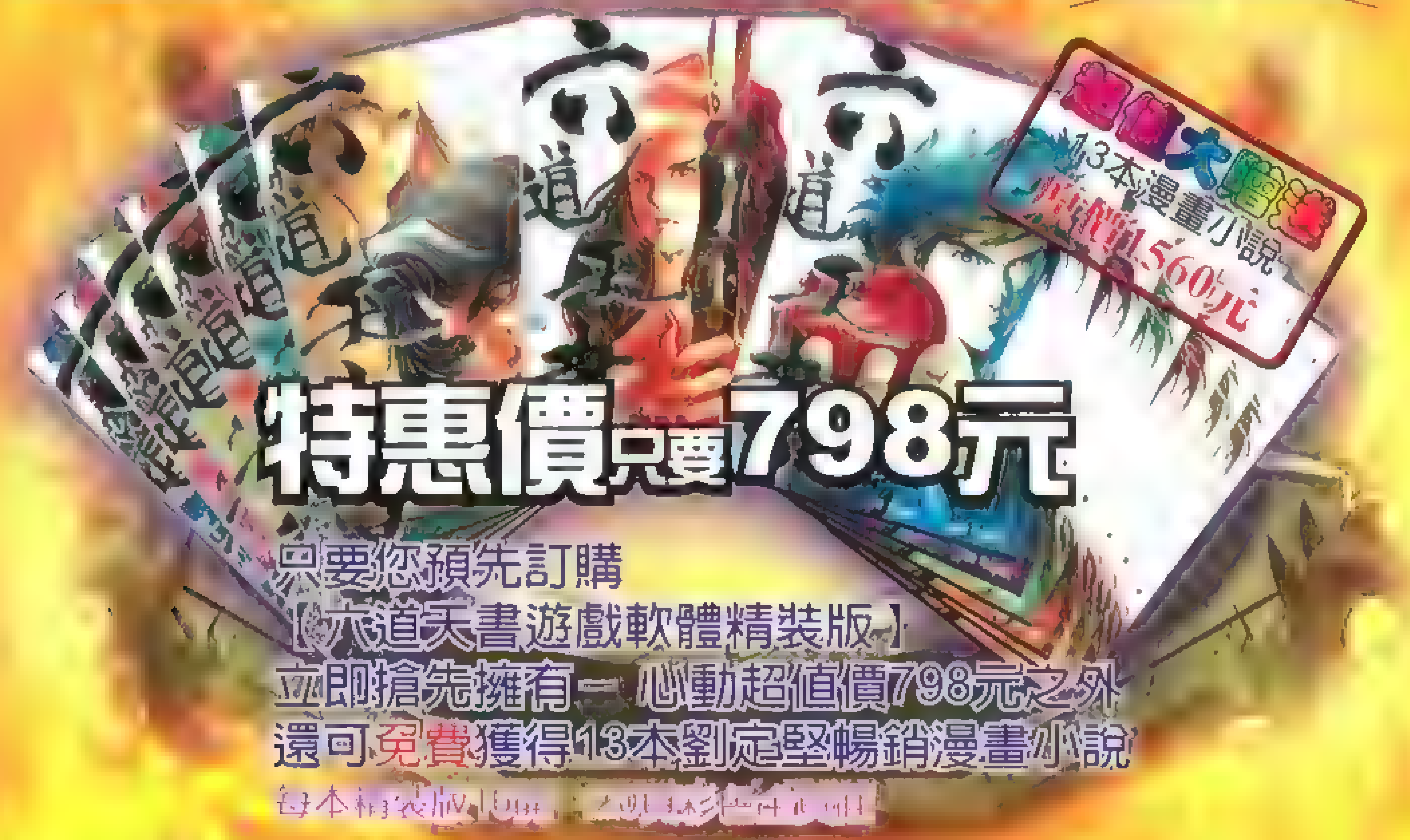



WINDOWS 95/98/ME
pdgame.com
六道天書
七月強勢鉅作
漫畫式RPG






六道天書精裝版遊戲＋13本暢銷漫畫書＝原價2159元




# 特惠價只要798元

只要您預先訂購
【六道天書遊戲軟體精裝版】
立即搶先擁有 心動超值價798元之外
還可免費獲得13本劉定堅暢銷漫畫小說



研發/製作發行
旭力亞數碼科技股份有限公司
Tel:(02)2657-7156
Fax:(02)2659-9975
e-mail: info@pdgame.com
郵政劃撥：19567132




協倫科技



金石堂書店



WINDOWS 95/98/ME
pdgame.com
日本遊戲潮流
新発売
HAND GAME
★進入魅力四射之魔法世界
★對抗黑暗力量考驗你的智商
★可愛的公主等待你的救援呦
公主幻想曲
Princess★7
2001年
超人氣登場
旭力亞科技
台灣總代理發行：
旭力亞數碼科技股份有限公司
Tel:(02)2657-7158
Fax:(02)2658-9975
e-mail: info@pdgame.com
郵政劃撥：19567132
Privilege
INFORMATION GROUP CO. LTD.
研展開發：
展略科技有限公司
Info-Mission Tech. Inc. Ltd.
I-M
火狗工房


青澀之戀
Sentimental




2004年，某日……，
毫無預警地，強大先進的外星人突然大舉佔領地球，人類受外星人奴役，已無自由可言……
誰能拯救全人類於水深火熱之中？

》改編自Anne McCaffrey的暢銷小說「Freedom Trilogy」，
故事內容精彩緊湊，值得您一再回味。

等待黎明的日子，渴求自由的吶喊！
地平線彼端的第一道曙光
就是全體人類為自由而反擊的時刻。

期待9月黎明重現

Red Storm

Ubi Soft



協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD



神與惡魔的歧見
將爲人類帶來浩劫！
滿天飄盪的羽毛是天使的血・・・
溫柔的天使奮不顧身爲人類祈禱・・・
墮入凡間的羽翼將帶來・・・淒美的傳奇！
9月即將降臨凡間……
失落的羽翼
CREATE
所列註冊商標屬該公司所有
協和國際多媒體股份有限公司
KINGS INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD
客戶服務專線 0800 048 666

身為曹操化身的您將會是萬世的英雄或是千古的罪人?

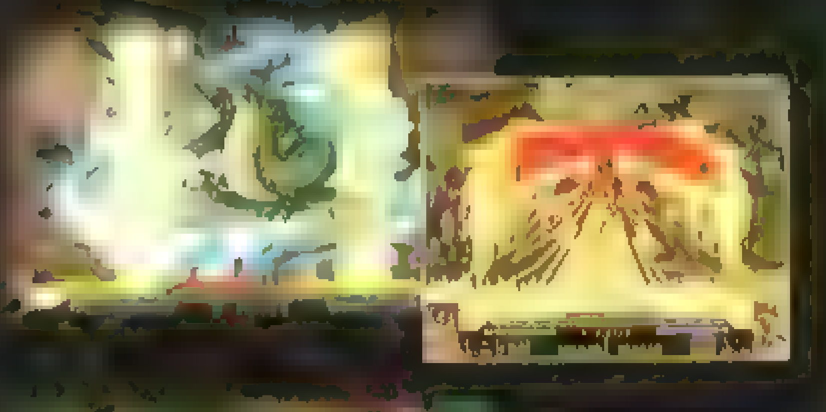



不平凡的三國傳奇



號召天下 豪傑附從

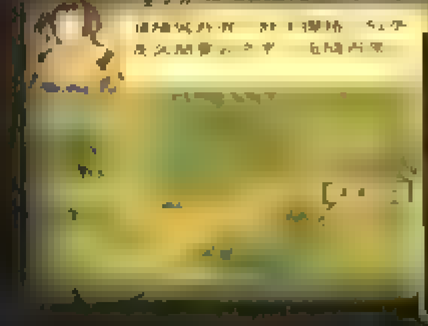
驍勇善戰 唯我稱雄



流暢迅速的招式
炫麗燦爛的絕技



全新感受ACT+RPG的橫向動作遊戲，讓您體會成長的威力、爽快的動作





多重結局，劇情式伙伴加入，共創大業，逐鹿天下，成王敗寇



龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

台中市北區美才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX:(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw




DigiToy.com.tw


數位玩具




數位玩具


軟體世界

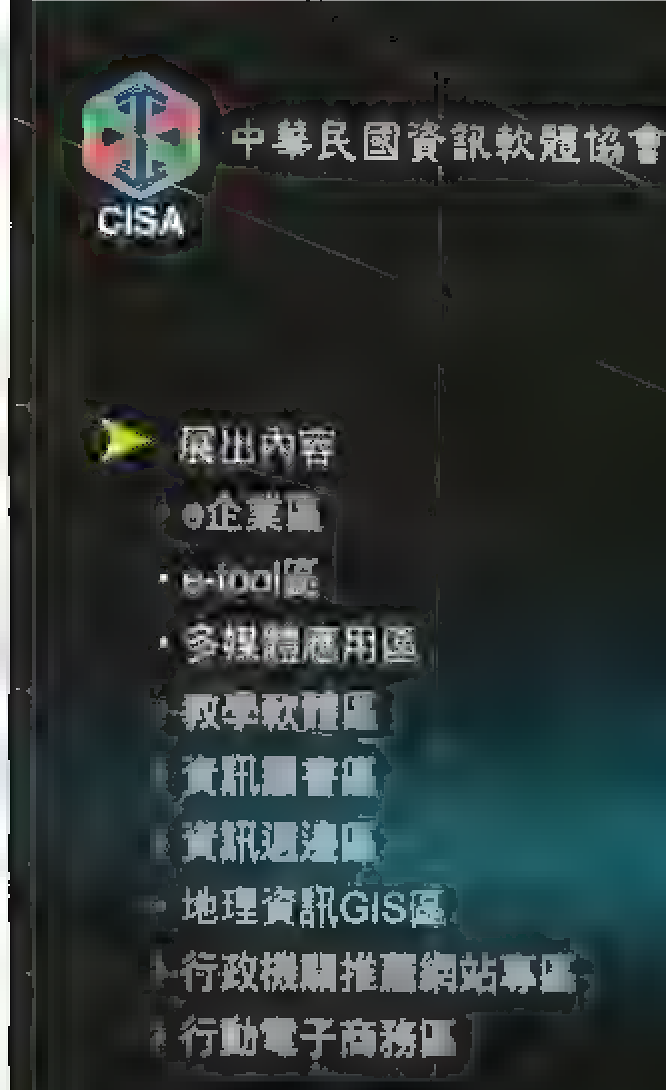



DigiToy



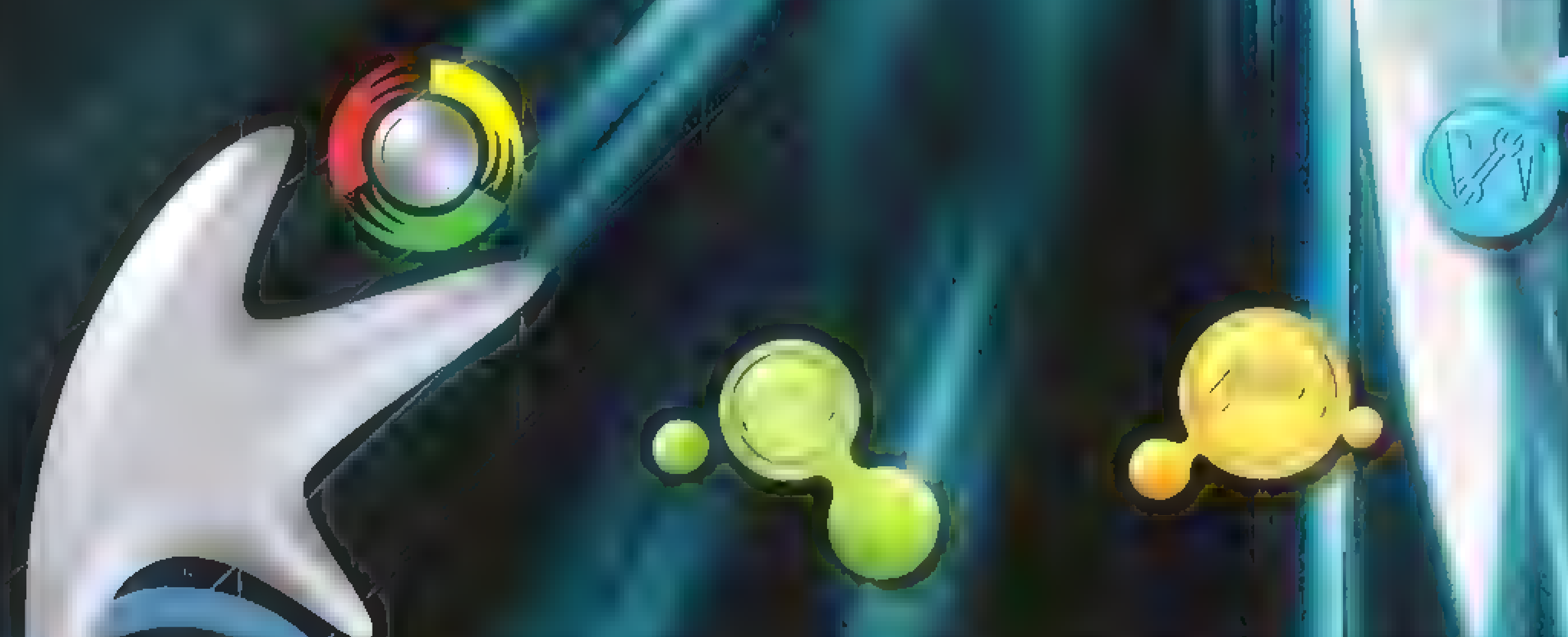
體貼玩家的簡易介面：左鍵出手、右鍵動腳，一隻滑鼠伴你輕鬆闖天下。
注重戰術的即時對決：20種招式皆有特定屬性，唯有善用生剋，才能出奇制勝。
媲美電影的配音製作：戰鼓齊播的奔騰音濤、人聲吶喊的戰吼音嘯，斥資數十萬全為玩家打造。
超過12萬字的雙重劇本：各有奇遇，卻又相互糾纏的雙主角模式，今夏讓你體驗個性化的新武俠風情。


"日劫"榮獲2000年GAME STAR獎項肯定！
2001年續作　暑期登場


21世紀優質e-life

最ㄅㄧㄤˋ！不收門票
最炫！On-Line GAME
最HOT！行動電子
最快！e企業區
最NICE！
最優！教學軟體聯合展示
最COOL！憑名片送光碟
網路好禮大方送



INTERNATIONAL SOFTWARE SHOW

# 2001國際軟體大展

展出日期：2001.8.9～8.13 / 上午9:00～下午5:00
展出地點：台北世界貿易中心展覽大樓一樓B、C區
台北市信義路五段5號




主辦單位 中華民國資訊軟體協會 / TEL:886-2-25363900 / http://www.cisanet.org.tw


DigiToy



Play Lovers
遊戲情人
心動的感覺就在遇到你以後開始
全省萊爾富、全家、OK等便利商店、各大電腦賣場等七月下旬正式上市！

# 新仙劍奇俠傳

劃時代的永恆經典．脫胎換骨浴火重現．錯過再等一世紀

超值收錄隱藏結局，誰能與逍遙攜手一生

搶先披露仙劍奇俠傳二代劇情伏筆及預告

- 改編自榮獲八四年【[illegible]】[illegible]
- 八五、八七年[illegible]最佳國內角色扮[illegible]
- 八六年遊戲金像獎「最佳[illegible]、[illegible]」




◆ 經典劇本改編、新增豐富支線劇情
◆ 角色八方向移動、操控方便又靈活



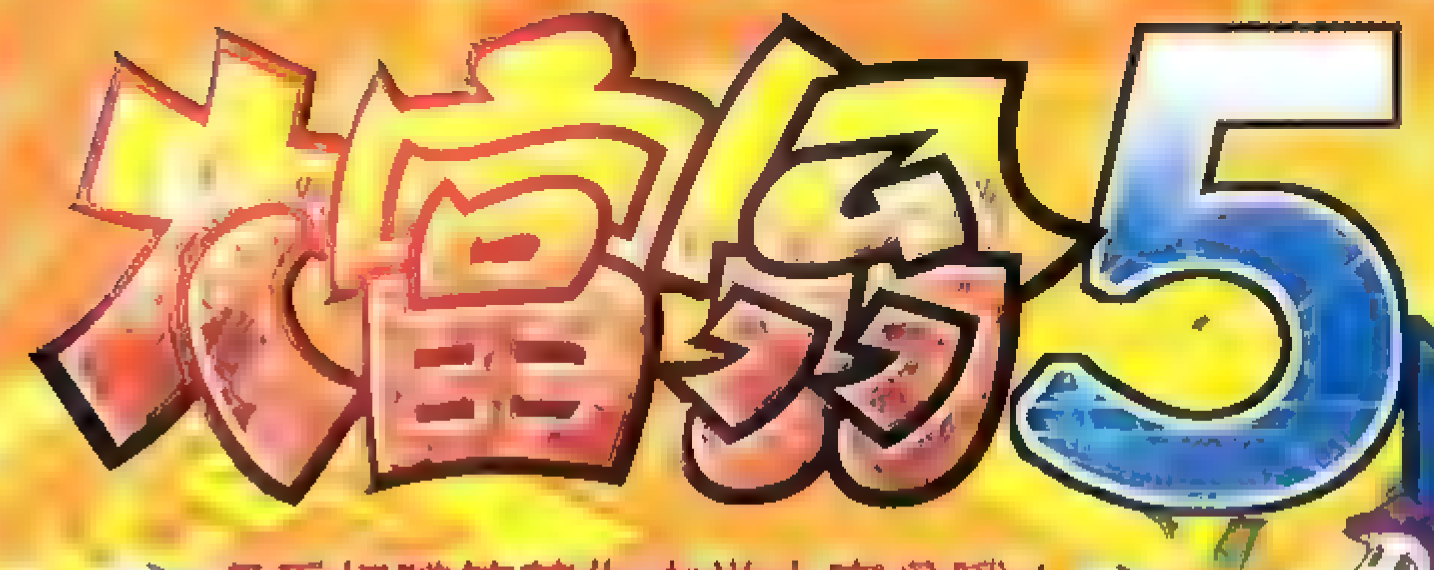

◆ 超華麗神靈召喚、超震撼戰鬥特效
◆ 紫金葫蘆及煉蠱皿系統進化再昇級

「仙劍戀情、真愛皮蛋」活動熱情進行中，詳見產品說明書及大宇網站(www.softstar.com.tw)
新仙劍奇俠傳官方網站(www.gamer.com.tw/prj/pal)、皮蛋蔬果網站(www.polife.com.tw)

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

# 華人遊戲史上銷售最佳的益智遊戲




## 多重好禮等著你來當大富翁哦！

### 好禮一：

現在申請聯邦銀行「**大富翁聯名卡**」，只要開卡消費，不限金額、立即送您大宇資訊暢銷遊戲軟體！除此之外，卡友還可享受多重特殊禮遇……

### 好禮二：

大宇資訊、巨匠電腦「**大富翁5百人遊戲大戰**」，即日起接受報名，讓我們找出200e年的「大富翁」、「土地狂」、「股票癡」、及「搗蛋鬼」！獎項豐富、比賽精彩！快攜家帶眷、拿起電話報名：

巨匠電腦北區報名專線：02-28338011
巨匠電腦中區報名專線：04-22210973
巨匠電腦南區報名專線：07-2371933

### 好禮三：

玩了緊張有趣的「大富翁五」，別忘了還有雙軒哦！憑「大富翁五」包裝內之優惠券，即可享有特惠價購買「**軒轅劍參外傳─天之痕**」、「**軒轅伏魔錄**」二套大宇千禧年代表作！

### 好禮四：

**不要遲疑！現在剪下折價券，就能免費遊戲「大富翁」哦！**

活動期間：即日起至9月20日
活動時段：週一至周五
活動辦法：憑此券至指定網咖，即可免費遊戲大宇資訊「大富翁五」一小時哦！
活動地點：請見大宇資訊網站(www.softstar.com.tw)、松網科技(www.pinenet.com.tw)公佈之指定地點
服務專線：02-8226-5655 (大宇資訊)



上述活動詳情請見「大富翁五」包裝內說明，或參閱

大字資訊(www.softstar.com.tw)
巨匠電腦(www.pcschool.com.tw)
聯邦銀行(www.ubot.com.tw)

不要遲疑！現在剪下折價券，就能免費遊戲「大富翁」哦！

**大富翁5 試玩兌換券**

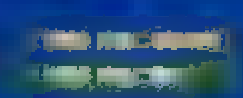
協辦單位：

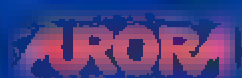




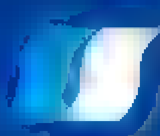

聯邦銀行
UNION BANK OF TAIWAN



AURORA



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL (02)8226-5677(代表號)　FAX (02)8226-5611　服務專線 (02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

MEP empire

# 小綿羊

## 拯救綿羊大作戰!!

生動活潑，幽默有趣，全新型態的策略益智遊戲
考驗你的機智反應，揭開溫馴綿羊面具下的真實身份

可以帶我回家嗎？

充滿危險的田園，善用您的智慧，引領羊群度過危機

變化豐富的道具，讓您發揮無限的想像力

8個性質截然不同之不同場景任您選擇

遊戲特色：

- 共有四類牧羊人角色可供玩家挑選，帶領迷途羔羊通過穿過28道關卡，前往傳說中的理想國度「藍色夏威夷」。
- 四種不同品種的小綿羊，包括走在流行尖端的長毛羊、膽小的牧哥羊、高膽識的飛特洛羊、及裝酷的新世代羊。
- 「嚮導積分」可以提高牧羊技術，「變換器」幫助小綿羊在危險的旅程中生存下來。
- 成功的關鍵在於掌握羊隻對牧羊人的反應、路途中的種種障礙，及如何利用牧羊人把羊群帶到玩家想要他們去的地方。



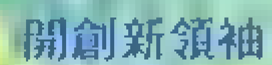
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號 02-8226-5677 客服專線 02-8226-5655 www.softstar.com.tw


體驗中古歐洲著名的戰役，
超越連線即時戰略的極限，
一套足以取代當今所有即時戰略
遊戲的經典鉅作！
中古歐洲有許多的國家及民族在此時興起、衰敗，
現在，你有機會帶領多達八千個單位的軍隊投入各
場戰役中，實際體驗身為戰略家的實力！
高達八千個獨立單位移動的驚奇畫面，加上一個全功能的3D地形。
提供的船艦最少64方向，轉動時創造出平滑的3D動畫效果。
16個競爭的國家，每個都有其真實的一面，如當地特有的經濟貿易、科技上的差異等等。
軍隊陣列可以選擇排成直線、方形，或密集陣列，還附有軍官及鼓手來有效操控軍隊的行動。
龐大的等級制度，多達300種級別。
創新的經濟系統，擁有六種資源：食物、木材、岩石、黃金、鐵礦以及煤礦。
涵蓋十七及十八世紀兩科技革命時代的發明。
可以俘虜敵國的百姓及建築物，改建成自己的殖民地。
超過85個任務及戰爭（包含戰役、指導任務、單獨任務、歷史上的著名戰役：三十年戰爭、七年戰爭，以及北方戰爭），及隨機地圖編輯器。
包含一個戰爭的大百科全書：作戰單位及相關年代的科技。
連線多人模式最多可供八個玩家同時進行遊戲。
Cossacks
哥薩克
征服與榮耀
全球專業媒體一致好評
cdv
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.






建造你的天堂島

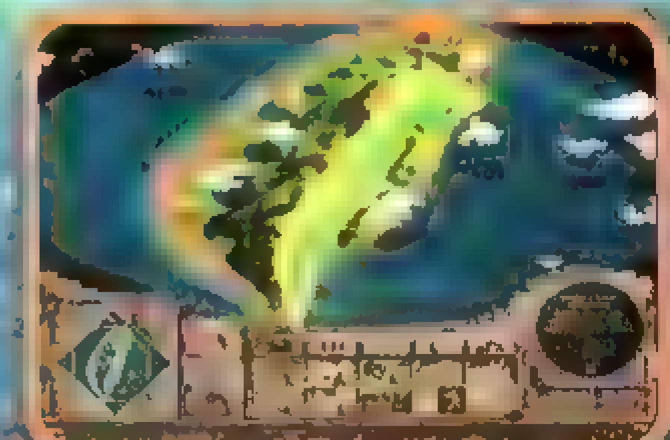


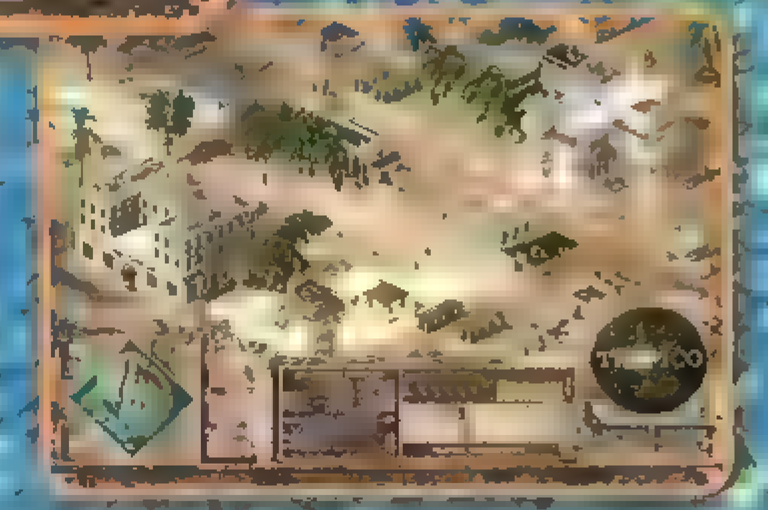
治理你的天堂島

開創新領袖

我為人民，人民為我

台灣玩家獨享！












# SERIOUS SAM™

# 重裝武力

西元2104年，人類居住的城市遭受外星人與異次元生物的攻擊
所到之處人類無一倖免

**遊戲特色：**

1. 極具索彩的射擊環境、獨特的視覺風格。
2. 獨特過人的程式引擎，單單一個關卡的場景就有一千立方英里那麼大。
3. 純粹的射擊樂趣，敵人多到讓您幾乎無法停手。
4. 16人連線，三種模式—合作、死鬥、積分，並有完整地圖編輯器。
5. 分割視窗的特殊設計，讓2~4名玩家可於同一部電腦進行多人連線遊戲。
6. Gamespot評論超越CS。(CS:8.4分、重裝武力:8.9分)
7. 離奇的怪物、威力強大的武器、令人驚嘆的大場景。









www.godgames.com



# 裝甲騎兵 再起戰端

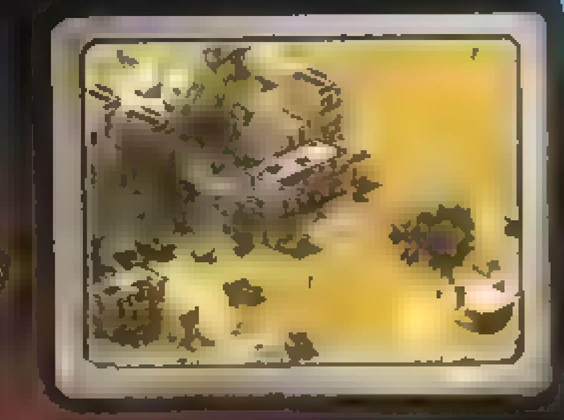
你必須在全新的四場戰役七個單獨的任務中，再次證明你的英勇！是否可以成功的偽裝，隱身於蕭瑟的秋景中？並且在嚴苛的北非沙漠環境下生存下來？《裝甲騎兵資料片－不朽功勳》所帶來的30種全新單位，絕對讓你大呼過癮，精細的地圖編輯器，讓你可以隨心所欲的創造屬於自己的戰役。

SUDDEN STRIKE

裝甲騎兵資料片

不朽功勳

- 7個單獨任務
- 支援 GameSpy
- 超過30種新的單位
- 地圖與任務編輯器
- 改良過介面，速度更快
- 包括全新的多人連線遊戲









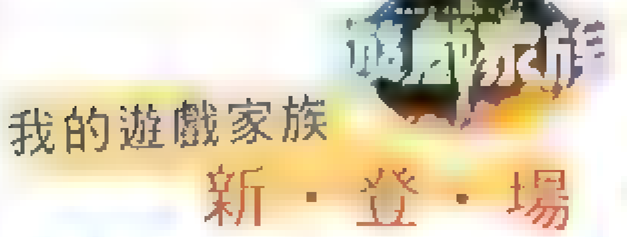



www.GameFamily.com.tw

# 活動熱訊

## 布魯樂谷讓你 水・性・大・發

高雄布魯樂谷主題親水樂園以加勒比海熱帶風情為造景，在園區內有全國唯一的四人座橡皮艇滑水道、雙人橡皮艇滑水道、七層樓高的高速滑道、360度旋轉滑水道、頂端裝有一個1.8噸大水桶的「樹屋」、人工造浪池、漂漂河、兒童戲水區、冷泉按摩池等設施，非常適合全家同樂。



## 我的遊戲家族 新・登・場

豐富熱鬧的．奇門獨家的
一點點留戀．一點點興奮

Just for you in 7月20日

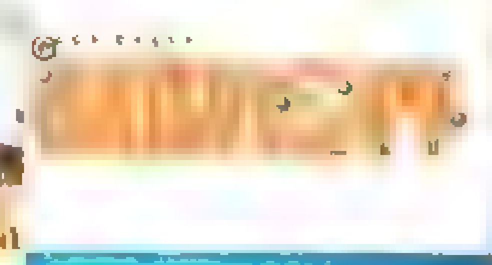
全新的PC新鮮貨、獨門偏方、家族大耳朵、各期遊戲雜誌、音樂、下載、線上遊戲情報、購物、………等，一次滿足你對遊戲的需求與想像～







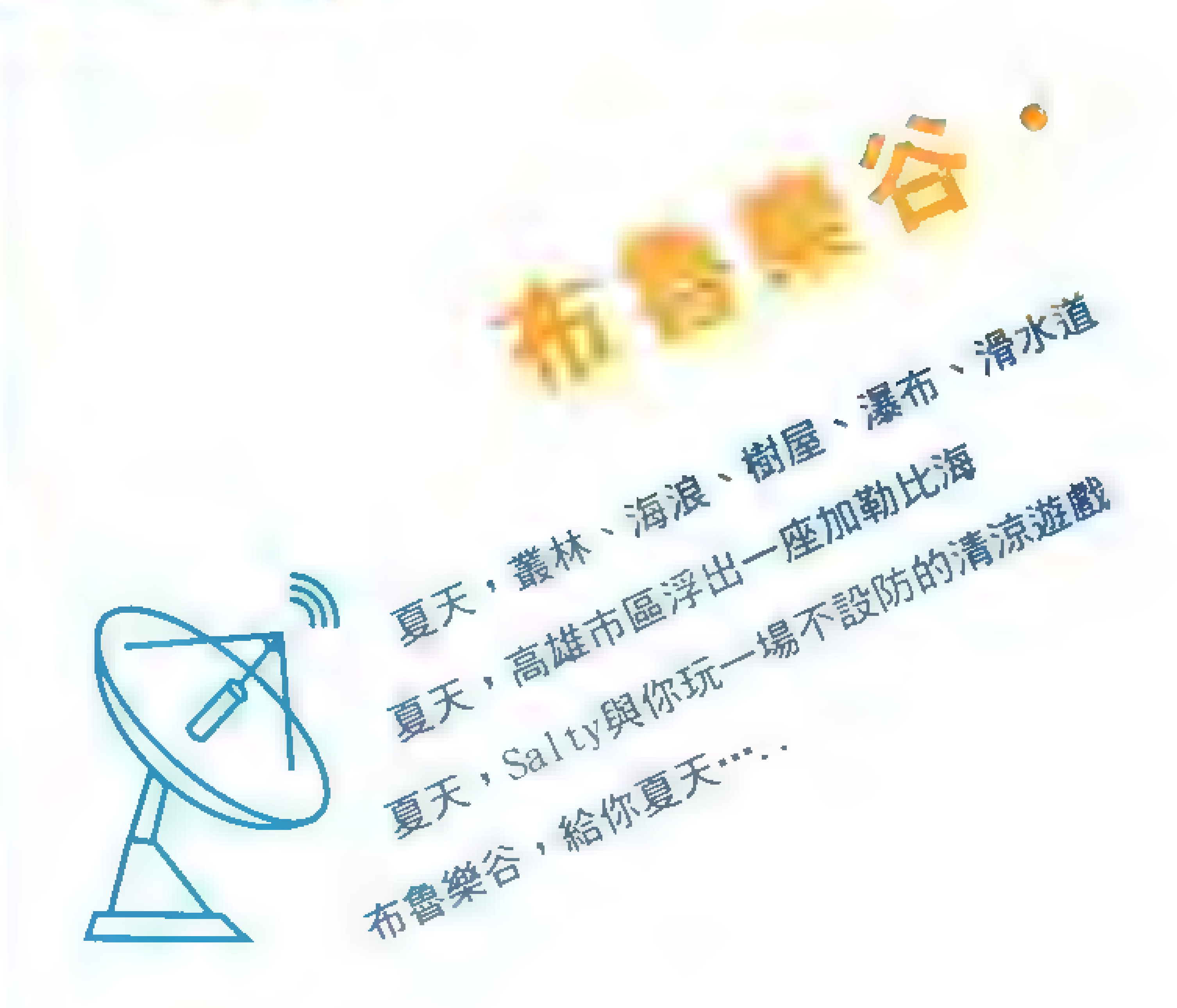













## 『遊戲一下，玩性大發；玩水一夏，水性大發』

時間：即日起至10月底止

地點：布魯樂谷水上樂園（高雄市前鎮區凱旋四路700號）

憑本頁右上截角即可以9折價購買入場門票（限購兩張白日全票），並可隨票獲贈100元園內餐飲抵用券，逢低買進，超值享受！

遊戲家族媒體入口網站 ，布魯樂谷水上樂園 

協辦單位：遊戲世界雜誌、軟體世界雜誌



Blue Lagoon™
布魯樂谷
布魯樂谷入場券9折（限購兩張白日全票）+100元園內餐飲抵用券！
僅限10月31日之前使用
遊戲家族涼夏出擊
夏天，冰淇淋喚醒味覺，比基尼喚醒視覺…
夏天，理智短路的機率通常與氣溫高低成正比…
夏天，與隊友並肩作戰，與敵人競速廝殺，有冰可樂陪伴…
遊戲家族與你邂逅，在夏天…
GAME FAMILY
遊戲家族
Soft-World Magazine
軟體世界雜誌社



# 你只需要這一本！

**日本銷售超人氣、評價最高的伊蘇經典攻略，以全新的中文化版本呈現給您，**
**是YS Fans不容錯過的好書！**

伊蘇系列的歷史，可以說是日本PC GAME的歷史。
而本書包涵了伊蘇系列的最新復刻版《永遠的伊蘇》與《永遠的伊蘇2》的完整攻略，
書中不但以大篇幅、最容易閱讀的方式介紹兩個遊戲的劇情攻略流程與地圖，並蒐集所有武器、防具、怪物的數據資料
，以及戰術建議。
同時本書跳脫攻略的層次，使讀者能更深入認識伊蘇系列的歷史，親近伊蘇系列的魅力。
本書經日本著名攻略本出版社SOFTBANK授權翻譯製作，力求與日文版相同的品質。
是一本值得伊蘇迷們收藏的好書！

7月21日在全省超商、書店及電腦門市同步上市！




電腦家庭文化事業股份有限公司
PC HOME PUBLICATION GROUP

106 台北市敦化南路二段 218 號 19 樓
19F No 218 Sec 2, Tung-Hwa S Rd , Taipei 106. Taiwan
TEL (02)2736-8985 FAX.(02)2377-7454

◆朱原弘

# 御魂 ～忍～



對於任何劇中主角、甚至玩家來說，擁有自己所抱持的目標與立場，是再自然不過的事；但您可曾設身處地去想過，同對手來說，自己所保持的信念又是對是錯呢？能讓這些預設立場對調來看，是這部作品最有趣之處。

## 戰亂之世中，忍者的存在意義是…



▲掌握整件故事最重要關鍵的謎之女，他的真面目是？

西曆1336年，時值混沌時期的日本。從鎌倉幕府垮台之後，全國就陷於失序的局面，臣子不義、武士背信，由此開啓了另扇亂世之門。此時的武士分為兩派，一派為擁立光明天皇的足立氏，建業於京都，史稱北朝。另一派則擁護後醍醐天皇，建都吉野，為南朝之始。互不相讓的兩派皆自命為正統的繼承者，爭權奪霸的情勢日益激化，而此際兩大勢力為了要進行暗中擊敵的工作，於是開始僱用忍者分別為其效命。

為了統一大業，南朝方面決定要奪回代表天皇正統的三樣神器，於是授命給南朝的貴族之子八尋，並以授與官階為條件，命其尋回神器。對於因為兄長繼承父親地位而永遠無法出頭天的的八尋來說，這無疑是個天賜良機，於是她便帶著傾心於他的名門女忍者蘭、以及沉靜驍勇的我咋踏上了尋找神器的旅程。



▲紅羽因為金髮碧眼，自幼就被視為鬼之子

另一方面，北朝則決定要暗殺南朝的皇帝，為了達成這個艱鉅的使命，他們僱用了住在風賀之里、無論在何種情況下都能忠實冷靜達成任務的的忍者--朧。然而朧卻無視於同伴修道者阿門的反對，堅決帶著甫出茅廬的女忍者更紗同行，讓此行增添了幾多無端變數…





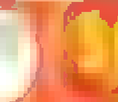






AVG + RPG

●作業系統
●發行時間 日本已發行



●價格：¥8800

## 南北朝的對立，到底你會贊同哪一邊的立場呢？



「御魂～忍～」是一款能讓玩家自由選擇不同觀點來進行的遊戲，遊戲之初，玩者便必須從敵對的兩陣營中挑選出南朝的八尋或北朝的朧來作為遊戲主角，並藉由所選角色的立場來進行遊戲。雖然基本上兩段劇情是相互獨立的，但是在劇情推進的過程中，也會出現二人交會的情況，甚至進行戰鬥。至於結局的發展，則可能因為過程中間對話與選擇的差異，而產生微妙的變化，讓這部原本就頗複雜的劇情片更形多采多姿。




▲從八尋或朧擇來進行吧！



## 戰鬥是本遊戲的重點，但場次太多有點…

本作在類型題材上雖看似AVG，但卻實則深寓RPG的玩法與要素，其中特別突顯於戰鬥方面。戰鬥是這部作品中極為重要的一環，甚至可說成整個遊戲的重心，都耗費在這個獨特的戰鬥系統上。遊戲中從一般AVG模式切換到戰鬥模式頻率之繁，除了讓人大感吃不消外，最辛苦的還是在繁瑣的戰鬥過程。

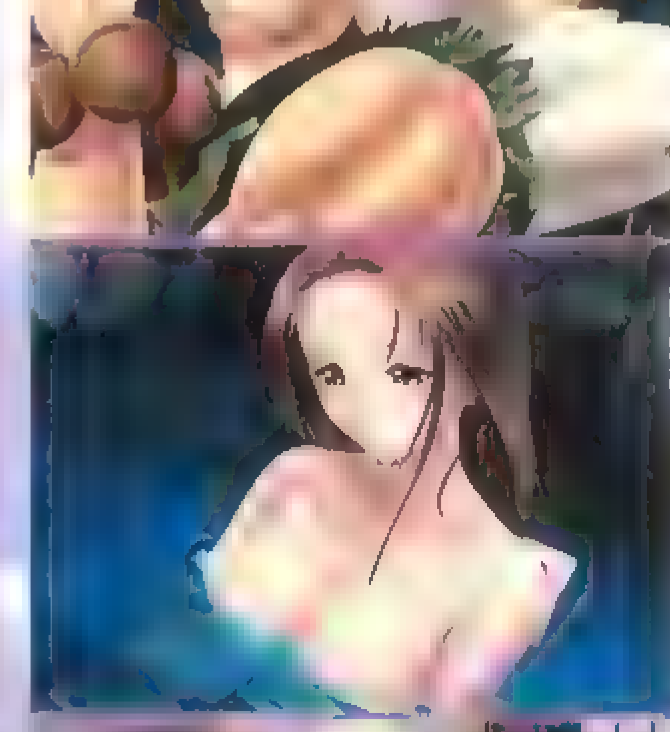
其中戰鬥又可分為踩地雷式的隨機戰鬥、與強制性的事件戰鬥二種，雙方各以三人一組為單位，戰鬥中可以指派同伴作為掩護或協力攻擊，不過同伴一旦受傷，就會強制退出無法再戰，直到一方全滅為止。指令則分為『劍』、『術』、『受』三種，此三指令具有相剋關係，劍剋術、術剋受、受則又剋劍。說穿了，其實就同『剪刀、石頭、布』的方式無異。伴隨著熟練度與特殊事件的發生，這些招式也會隨之成長，甚至學會必殺技與連續技，這也就是前述所言性質近於PRG的部分。



▲有如剪刀石頭布般的相剋關係

戰鬥畫面的安排十分有趣，採用橫向捲軸、再配合上端的體力計量表，活脫就像是快打類的格鬥遊戲。當然玩者只需下達指令，不必親自操作，角色便會自動以動畫效果呈現，當然若您為求速戰速決，這些動畫也是可以關閉的。上述這些玩意兒聽來似乎有趣，但實際上幾場戰鬥下來，您可能就對這些冗長的戰鬥過程感到心煩不耐，相信您的想法會和我一樣，還倒不如真的來個『剪刀石頭布』，既簡單又乾脆些吧！

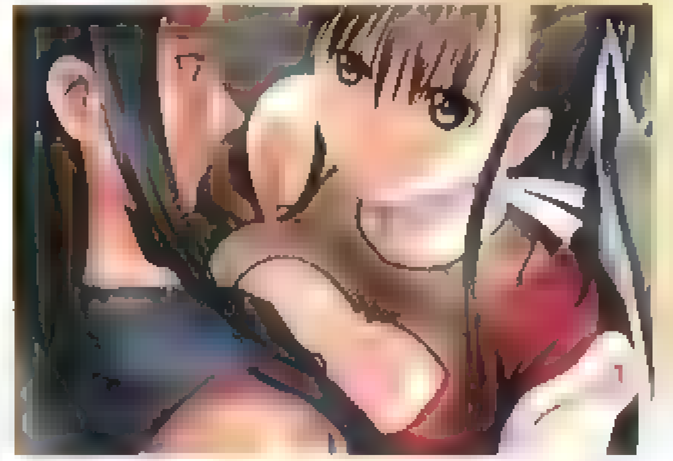


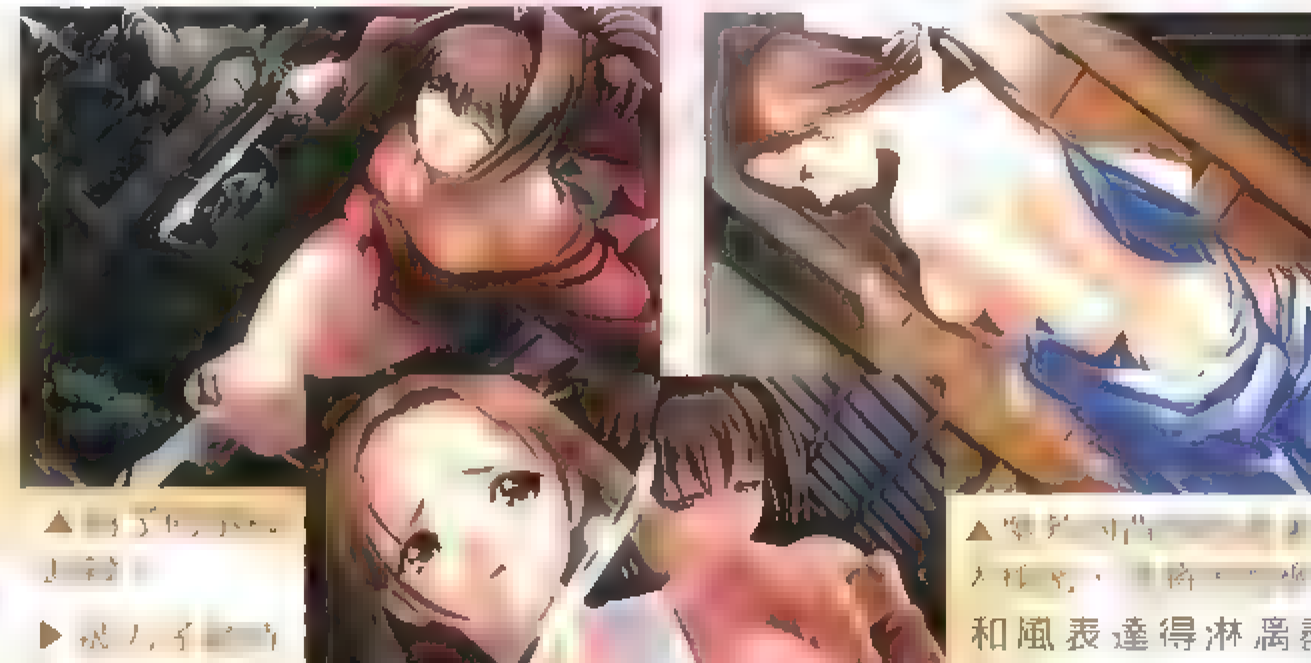




# 美術表現高水準，語音自然少不了

在精采的劇情與複雜的戰鬥之後，這部作品最能吸引玩家目光的所在，應當便屬超高水準的美術表現了吧！誠如大家所熟知的，本遊戲的原畫乃是由曾執筆過『Partner』、『翼のはためき』等人氣作品的Tony先生所擔任，這雖然是Tony先生第一次執筆古裝時代劇的作品，但表現卻出乎意外的好，整體水準比之同社的前一部紙牌型遊戲作品『ARCANA』猶仍要高出許多。當然

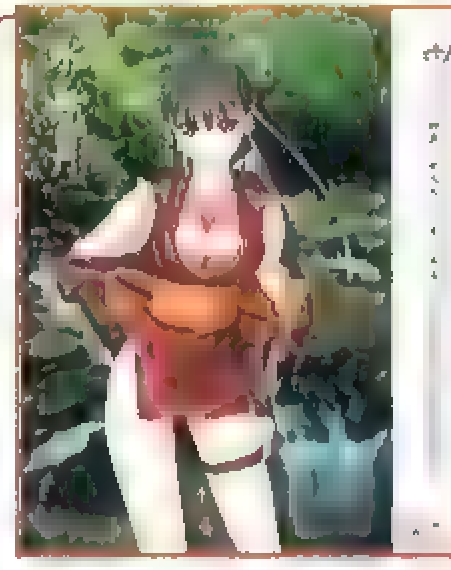


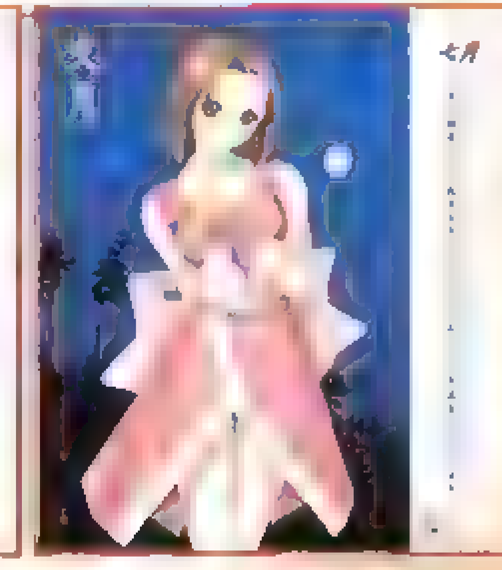


不單單只是出色的原畫，那些顏色著得粉粉嫩嫩、恰似掐得出水的CG，更是美術質感得以提昇的首要功臣。

配樂音效可是一點都不讓優異的圖形專美於前，遊戲中的配樂雖然極其簡單，卻縈繞著悠悠古意，只是簡單的幾個弦音，已將素朴的和風表達得淋漓盡致。此間就連介面的設計都是以和式的捲軸為主，不僅華麗美觀，主題訴求更是表達的一清二楚。語音的部分只要是女性角色就統統有獎，男性角色則只有一部份，反正只要是前者達到了，後者大概也不會有太多人在意吧（笑）！







# 超值的特製桌曆贈品

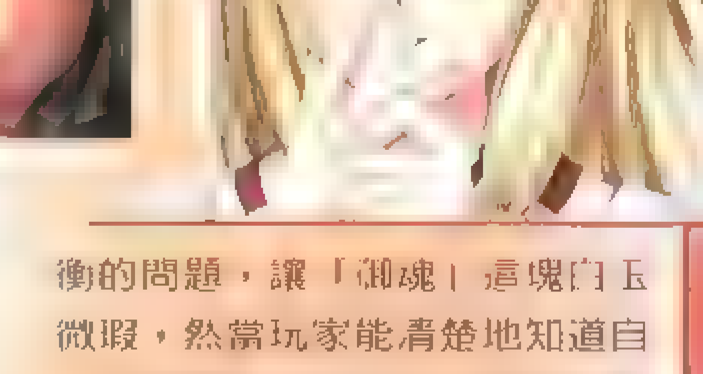
『御魂～忍～』的原版包裝盒拿起來沉甸甸地頗為重手，原來在初回限定的包裝裡，除了遊戲所用的兩張光碟之外，還附贈了一套CD盒一般大小的『御魂特製曆』，共計十二張，上頭分別題有水無月、葉月、霜月、睦月…等等十二個以月為字尾的名字，更特別的是材質以半透明的膠紙印製而成，故筆者在此不得不提出說明，若您是Tony先生忠實書迷的話，這套特製曆的收藏價值真的很高。

另外還有就是一張程式更新用的磁片，這也表示在正式版母片壓製完成後，仍發現有臭虫的存在，所採取的補救措施。事實上，光憑這張磁片也是不夠的，在遊戲發售短短幾天後，在官方網頁上已數度推出了修正程式，對於遊戲進行時覺得有問題的玩者們，不妨前去查驗看看吧。

最後，筆者所要下的結語是，縱使有些系統調整與難度平衡的問題，讓「御魂」這塊白玉微瑕，然當玩家能清楚地知道自己所想要的在哪裡、而遊戲本身所追求的又是什麼時，這些枝末細節便顯得不是那麼重要了。認清你所選擇的，就像在遊戲中扮演南朝或北朝時的角色一樣。



▶潛入公主部屋的獺，他要用什麼手段來問出情報呢？嘿嘿





▲[illegible]，他之後的路……



# コス☆パラ

以百貨公司為題材的作品這絕不是頭一遭，諸如「獵奇之檻」、「デパガ!」、「Now on Sale!」等作均在此屬，但在這些前輩之中，卻沒一部能似「コス☆パラ」這般精緻華麗的。先撇開遊戲性不談，單就本作裡的CG表現，就足以讓您值回票價了…

拔妳的蟑螂

大城信哉雖是全日本屬一屬二的大型百貨公司總裁的獨子，但卻與一般人一樣，得面臨就業、踏出社會的人生問題。怪就怪在他那個擁有足以舉世的地位與財富、卻無法以常理來臆測的父親，從小便對他這麼說道：『以後你一切都得靠自己，別指望讓俺來養活你』。因為這樣的教育方針，讓他從小對於『父親』一字就有著莫名的隔閡。就在信哉謀職幾經碰壁之後，一方面在父親的財團中內定個一官半職又渺無可能，不禁讓他對於自己的前程感到憂心忡忡。就在茫茫無助之際，卻收到了來自父親方面的信息，要他到父親所經營的百貨公司走一趟。天底下當然不會有白吃的午餐，父親此舉的用意，所為的不單是他個人的奇特興趣，更打算擴大舉辦一個百貨公司內的對抗競賽，名為「美人店員票選活動」，藉此來達到廣告行銷與提昇素質的手段。而父親帶給信哉的試煉，便是要他加以教育訓練各部門的代表，通過競賽的一次、二次予選，並以最後合格的人數，來決定他入社以後的職位…。為了達成這個目標，信哉潛入百貨公司中開始物色具有潛力的候補者，出場的七位專櫃女郎在他的訓練手腕之下，是否能開創戀情與事業雙贏的局面？而隱藏在他與父親背後的真相，究竟是…？


快上前去救美吧

## BLACK PACKAGE

向來以AVG為擅長的老字號BLACK PACKAGE，這回的新作『コス☆パラ』，一反該公司長久以來的行事作風，出人意料的推出了這部養成型的SLG，同時也是自上一部頗受好評的新式對話模擬作品『チャットしようよ！』以來，再次帶給玩家驚艷的『革命性』作品。筆者何以會稱這部作品為『革命性』？實乃對BLACK PACKAGE來說，這部作品投注了相當多的人力心力，比起該公司以往的任一作品，無論在各方面，確實都有著不可同日而語的表現，因此謂之『革命』，可是一點也不為過。以下，就讓我們來驗收這場革命的成果吧。


小心點，搭電梯時可別得罪她喔！

コス☆パラ

SLG
●作業系統：Win95/98/Me/2000
●發行時間：日本已發行

●價格：¥8800
Black Package




## 革命之一

盛大的遊戲宣傳：本遊戲在上市之前，就已在秋葉原等地的街頭展開了盛大的Cosplay造勢活動，並結合了網頁上的答題贈獎，這般陣仗的企劃造勢，對該公司來說，確實是前所未聞的。

主角的妹妹瑩璃



## 革命之二

嶄新的遊戲系統：遊戲進行的流程，從早上起床到百貨公司裡上班、中間包括各角色的養成訓練，到下班回家後算是一日。除了敘述劇情的AVG模式外，在百貨店內便自動切換成在B1～7F、與屋頂共計九樓層間移動的地圖模式，其中在各個部門都會有女子出現在地圖上，點選後便可以直接進行對話或特訓。在這裡的另一項重點，則是收集特訓所必要的『教育道具』，教育道具分門別類，分別用來提昇容姿、接客、事務、服飾、體力等能力不等，結果成功與否，均會出現類似於『美少女夢工廠』那般的動畫演出表現。相同能力的道具功效也有強弱之分，除了一般可撿到的普通道具之外，更有在特定場所才會出現的特殊道具。另外，相同屬性的道具也可以再合成，使用後會有絕大的提昇效果。但要注意的是，每日的行動回數是有所限制的，不可不察。




樓層移動模式



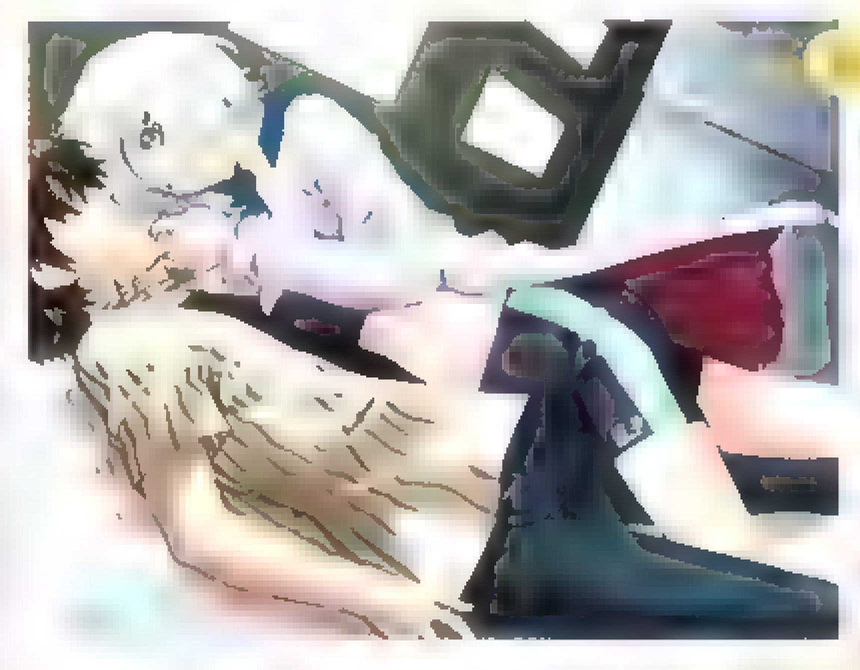
卡片式的教育養成模式



## 革命之三

更上層樓的美術表現：打從PC98時期開始，BLACK PACKAGE的作品每一部筆者都沒錯過，在此筆者可以很篤定的說，『コス☆パラ』絕對是該公司截至目前為止美術表現最佳的一部作品。同時這也是該公司第一部採用800x600高解析圖像的作品，怎能不稱之為革命！

本作的原畫，對該公司來說也是破天荒地引用外人，而此人便是在動畫、漫畫、遊戲等各界都素有造詣的青梅街人先生。在青梅先生筆下，劇中每位角色除了個性、特色都塑造得相當稱職之外，其對於女性神情、體態維妙纖細的捕捉，更在他大膽的分鏡與構圖下展現無遺。雖然在遊戲界先生的作品還不多見(上一部則是去年發售的『神サマお願い！』)，但以本作的圖形表現來看，稱之為『絕品』，可當真是一點也不為過！事實上，根據擔綱劇本的間內踊先生(與青梅街人先生二人曾是專科同學，代表作為『神詩』、『チャットしようよ！』)說道，本遊戲之所以取材於百貨公司，事實上就是為配合青梅先生華麗緻密的畫風，也因此在這部作品之中，大家才有多姿多彩的Cosplay衣裝可以欣賞。大家也萬沒想到，在這般炫麗的美術表現背後，竟也是如此群策群力的演出成果吧！



怕老娘吃了你啊…






這部作品初見似乎頗富新意，然在細嚐過後，卻發現它就像綜合果汁，取材自各方精華，但喝起來卻又另成一種味道。雖說推理類型的作品多如牛毛，但且不妨來此體驗一下，這種真實與假象交錯的新感受吧。

## 有著特殊感應力的尼爾，是否能憑著點滴線索而破案呢？

遊戲的舞台，乃是以犯罪率不斷增加的不夜城--「OUTSIDE」為中心。警察機構為了應付這許多欲辦卻無從辦起的犯罪事件，於是在本地成立了所謂「民間搜查機關」的特殊組織，但隨著立場的不同，二者卻逐漸演變成對立的局面。

故事的主角尼爾，是個在本地擁有事務所的私家偵探，但他卻有一樣別人所沒有的吃飯本事，那便是他能從犯罪現場的遺留證物，感應出犯罪瞬間以犯人視點的片段景象（就如同漫畫「感應少年EIJI」裡主角的特殊能力一樣）。憑藉著這種天賦異能，讓他在辦案時無所不利，因此在這個行業裡也闖出了小小的知名度。這一次又同往常般，有委託者為借重他的能力而登門請託，對象則是



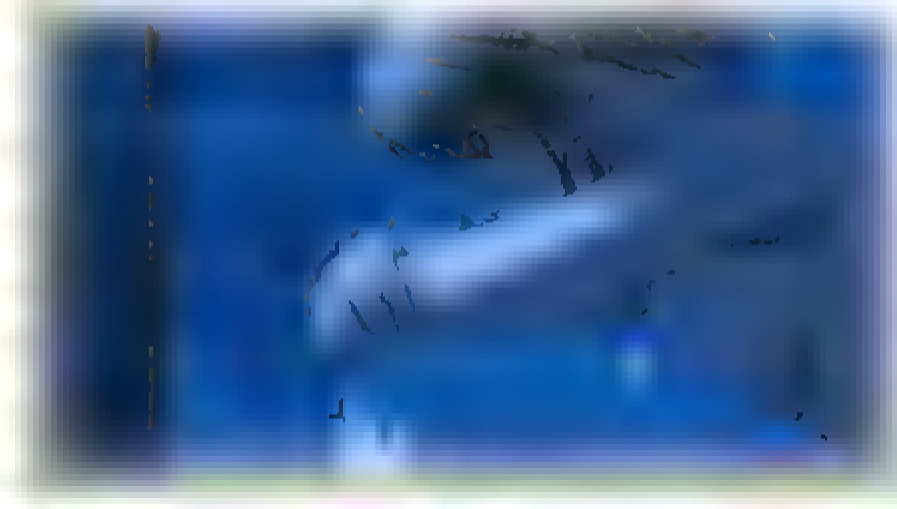
一起離奇的殺人事件。在遭到慘殺的女性身上，尼爾感應到前所未有、連他自己也無法解讀的奇異景象…但這卻是這事件裡唯一可以成為線索的真實。究竟在事件的背後，所隱藏的是假象中的真實、抑或是真實裡的假象？



## 晦暗的城市，透著出一股不尋常的感覺

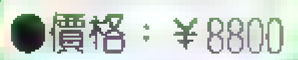
對於這樣的題材，製作公司賦予了本作一個很酷的名字--「No Reality」（不真實的），而製作公司的名字更酷，乾脆就叫「UNKNOWN」（不明的）。這種另類風格不僅反映在他們的形象、作品中，甚至連官方網頁也是延續了這般的風格，不禁讓人讚嘆這家新公司的精神還貫徹得真是徹底。

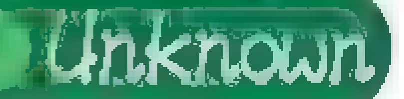
「No Reality」從發表之初所宣佈的發售日至今，共延宕了將近半年，就在它一再跳票、逐漸為玩家遺忘之際，如今又突如其來的出現在玩家面前，這部遊戲的身世，當真就如同它的名字一樣。本遊戲從一開始片頭的運鏡與氣氛營造，玩家就能明顯地感受到這股厚重的壓迫感與晦澀的氣味，而且不知各位有無發現，遊戲裡的所有出現過場景，就如同電影「DARK CITY」（中譯：極光追殺令）裡一般，永遠都不會白天出現？









## 講求合理的移動方式，卻忽略了遊戲的方便性





在遊戲系統上，本作屬於傳統的行動選擇式AVG，而在場景與場景之間的移動，則採用地圖上直接點選的方式，但要注意的事並非點哪就能到哪，而是只能選擇與目前身處該地的相鄰週邊之處前往，所以要到地圖上的相距較遠處，便只能一個點一個點的切換前往，雖然合理，卻是有些不便。



遊戲的地圖移動方式

在遊戲的進行上，本遊戲並沒有所謂的文字指令，而是直接使用滑鼠在畫面上點選所見的地點或人物來進行調查與對話，比方說要離開該房間，只要將滑鼠移至房門口，游標便會變成腳步的形狀。這樣的系統雖然很自覺方便，然不可諱言的是，這個系統很明顯是從elf那邊所借鏡過來的，諸如elf早期的「elle」與「DE・JA2」一直到稍晚的「YU-NO」均是採行這樣的做法，所不同的是本遊戲的要求條件不那麼嚴苛，只要重點部分調查或對話過即可，不似「elle」或「YU-NO」沒選到特定的地方，整個遊戲就一直得在原地卡關。

## 劇情推理能力稍嫌不足，[illegible]表現平平

個人覺得比較不足的，是劇中的主角尼爾雖然擁有得知殘留記憶的能力，但在遊戲進行中並無法使用這樣的能力，而這些推測的場景只在劇情過程中以事件的方式穿插出現，致使遊戲中推理的樂趣滑落了不少。

複雜的人際關係，是這部劇情的重點所在，而擔當起人物設定與原畫部分重責大任的，則是大崎シンヤ先生。原畫的表現水準算是中規中矩，雖未至令人廢寢忘食的地步，但最起碼也還有吸引人繼續玩將下去的原動力。鑑賞模式裡事件圖片的總量雖然不多，CG的表現倒是相當細膩出色，特別是本作採用了800x600的高解析出像，對整體的競爭力而言，還算是有些加分。



配樂只用上PCM音源，表現平平，只在劇情的緊張或關鍵之處，才有較大的起伏。另外，本作並沒有語音的收錄，以這樣的劇情題材來說，算是比較可惜之處。整體來說，本遊戲的表現雖非絕佳，但仍值得一玩，特別若您重視遊戲氣氛的推理愛好者的話，那更是不要錯過。








## 身為國際警察的一份子，阻止犯罪集團的陰謀就看您的手腕了

西元2197年，由於一個引進大量外資的都市改造計劃，讓北海道的札幌一躍而成為國際化的超級都市。但在這劇烈的變動中，伴隨而來的卻是治安惡化的問題，由於非法移民的大量增加與賭場的解禁，更讓這個都市成為罪惡的溫床，各犯罪集團也因之大舉入侵。其中規模最大的，是以國際恐怖份子尼流部為首腦的犯罪組織，其除了藉由販毒所獲取的暴利之外，並進一步計劃利用這些金錢來控制這個城市。

由於組織的規模已經超過日本警方所能控制，因此不得不求助於國際警察組織。國際警察知悉後，派出菱形菊乃和槙的千雨兩位女性



毒品搜查官前往搜查，為想到卻因此音訊全無、落了個下落不明的收場。為此，國際警察組織再度派出真正的長江一號--乙部砂琴深入虎穴，尋探他們的下落…。



「Requiem Hurts ～監禁」（為與舊版有所區別，以下簡稱RH），乃是以獨步的3D技術、於美少女遊戲界立於不敗之地的ILLUSION公司之最新力作，為了一睹這部作品的風采，想必各位玩家也都是望穿秋水、擠破了頭吧。然而各位可能有所不知，在題材上RH並不是一部新作，它的劇情背景，完全是取材於該公司創立初期的同名代表作『監禁』。事實上，在ILLUSION公司

## 舊作翻新做法，再創監禁新商機

創立之初，正時值PC98平台的壯年期，因此並未曾規劃出現下所走的純3D路線，真正讓它確立純3D路線風格的作品，是在初試啼聲的『愛琴海之露』一作、而至『Des Blood』後正式底定。由於當時還是採用以Windows3.1平台的過渡時期，在軟硬體均不成熟的情況下發展3D遊戲作品實在是相當冒險的一件事，因此當時『監禁』採用了折衷的做法：PC98版與Win3.1版同時發售，98版採純手工繪製的2D圖形，Win3.1版則使用當時頗為先銳的3D圖像來表現，兩者的劇情是完全是一樣的。事實上，Win3.1版所號稱的3D，也不過是將事先Render完成的靜態圖，用傳統的手法再作串結而已。筆者在這裡提供了舊版的『監禁』各乙張讓大家瞻仰一下，當初若ILLUSION沒有生下它們，今天各位手上可能也就沒這部遊戲可以玩囉！


◎PC98與Win3.1的舊版『監禁』











●價格：¥9200



## TOMB RAIDER + VIRTUAL COP = REQUIEM HURTS

在新的RH中，劇情共劃分成八個章節，玩者可以從三位女主角中擇一進行遊戲，或是某些橋段必須由劇情強制指派角色(其中也有男性)。每一位角色的基本素質都不盡相同，不是連發性高、就是攻擊力強，玩家可依個人喜好來挑戰。

遊戲的基本進行方式就如同『古墓奇兵』一般，玩家以滑鼠操控(也只能用滑鼠)女主角奔跑跳躍，過程中間當然也必須像羅拉般爬高爬下、找鑰匙、解解謎等等，基本上難度並不高，不過憑良心說，這些謎題實在是沒麼水準，除了中間那段色光三原色外，竟然還有猜CEG大調音階高低的題目，音痴也就算了，沒裝喇叭的人不就過不去了？

除了生死一線的陷阱之外，在冒險途中的特定場景間還會切換到戰鬥模式，這兒可不再像是羅拉掏槍，而是原原本本的將SEGA的『VR戰警』(Virtual Cop)那一套完整地搬過來，就只差將光線槍換成滑鼠而已。滑鼠左鍵射擊、右鍵裝填(Reload)，槍戰方式相單簡單(其實在DesBlood裡已用過相同的操作方式)，不過本作中大家必須注意的是，自己的準星必須在對方要害(藍色框框)內攻擊才算有效，否則就算你打上一百槍，敵人還是直挺挺地站在原地。



●準星瞄準要瞄在藍色框內



角色選擇畫面●

## 精采的動畫，細緻的人物，ILLUSION不愧為業界3D第一把交椅

遊戲中所有的場景及人物都是由細緻的3D模組建構而成，不過在過場事件的交代上還是以靜態的圖像來表現，中間也偶有穿插幾段動畫，由於採用連續的BMP無壓縮播放，品質還算不錯。遊戲支援了640x480、800x600、1024x768三種解像度(動畫則固定在640X480)。玩家可依自己配備等級調整，筆者當然還是建議解像度越高越好，事實上，本作的配備需求比之『尾行2』、『Brutish Mine』等已算是相當的低，筆者用P3-660、Radeon 64MB DDR VIVO 解析與特效全開大概都還能維持在每秒30個Frame以上。相信每位玩家在看過畫面之後，都會不約而同的讚嘆：ILLUSION又進步了！

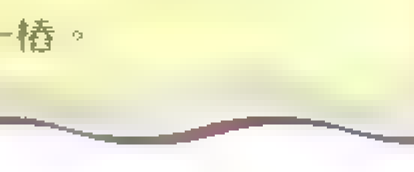




## 意外的高水準配樂，實是玩家之福

本作的遊戲性普普，是原在意料中的事，從試玩版就能猜出一二，但出乎筆者意料的是，本作的配樂水準竟然如此之高，全然不同於試玩版中的表現。雖然只是普通的PCM發聲，但以女子高音合聲演出的表現手法，卻讓人耳際清新，不由讓人聯想起FF8片頭配樂般的激昂澎湃。同時本作也有完整的語音收錄，看來ILLUSION除了一再追求畫面的極致表現之外，也開始留意到聲光效果的整體搭配，實是美事一樁。







◎朱原弘

同公司ARPG名作搬上STG舞台，嶄新的AVG+SLG並行系統，讓遊戲在單純的射擊之外倍增樂趣。在此提醒您，能夠[...]同前除了要游刃手之外，更要先準備好一雙上等的搖桿喔！

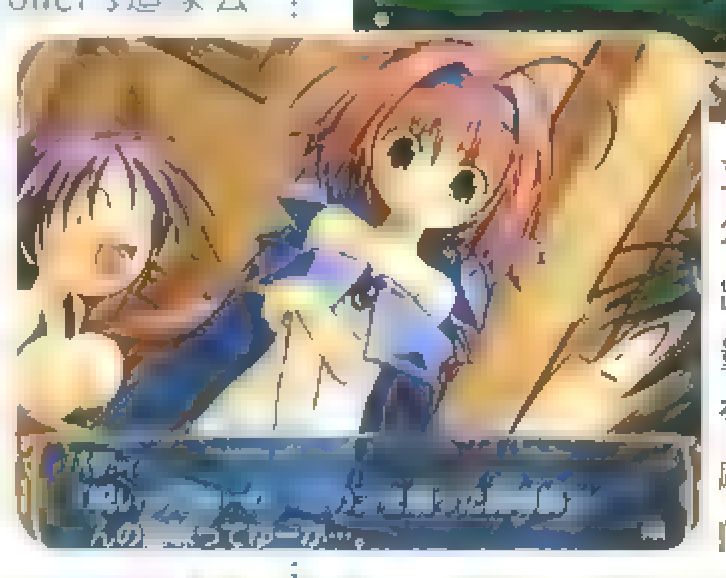


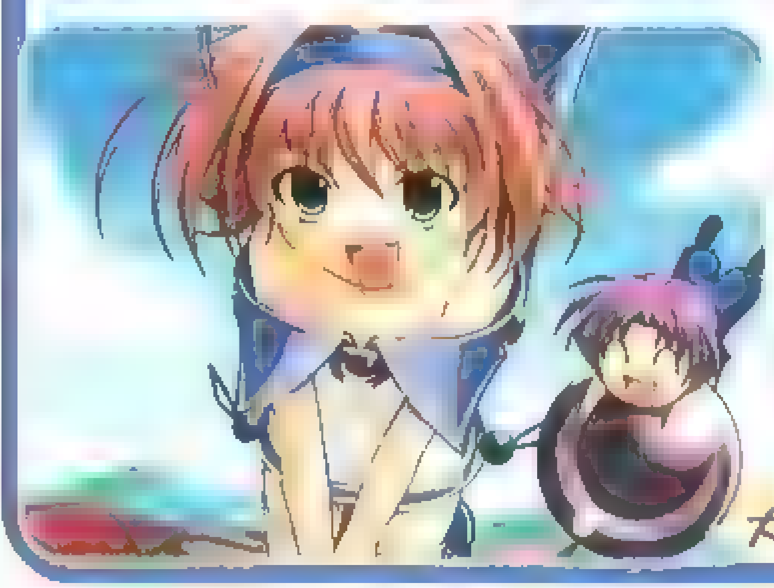
## 頗為少見的射擊作品生力軍—「とびでばいん」

とびでばいん

在幾年前電腦硬體配備還遠不如現在水準的當時，加上程式寫作技巧上也沒有當前所普及的Direct 3D、Direct Draw等程式開發套件的成熟運用，因此當時倘若能在個人電腦上見到一款流暢華麗的射擊遊戲，總是能讓人驚艷、回味再三的。日本電腦遊戲界許多以程式技術為本位的大公司也都先後做過了這樣的嘗試，諸如戲畫、STUDIO B-ROOM、F&C…等大家耳熟能詳的例子可說不勝枚舉，而這些前輩們也確實都擊沉了許於自己創作史上的一些紀錄　然今天所要介紹的這部作品，雖談不上是劃時代的創新，卻也堪稱是該公司創作上的另一大步，它便是由Abodado Powers公司所製作的射擊作品—「とびでばいん」

談起Abodado Powers這家公司，雖談不上老字號，但卻也不是新手，特別是對本地玩家來說，接觸其作品的時間點相較於其他公司可能還會來得更早些，因為早在過度而尷尬的DOS/V時期，Abodado Powers的初期作品「黑之斷章」、「ES的方程式」就曾採取PC-98與DOS/V平台同時發展的策略，而讓這兩部作品在國內地下市場裡流通了一段時期。然士別三日，豈可同日而語，Abodado Powers本身就是一家不甘於隨波而逐流的公司，雖然成立了這些年，其所推出的作品數量還是相當有限，除了麻將作品「つもバガ!!誌」、與風格特異的「終末の過ごし方」之外，最受人注目的，自當屬在去年所發售的動作型RPG「D+VINE[LUV]」了。從這些歷史的軌跡來看，不難得知Abodado Powers是家勇於不斷求新求變、走在創作尖端的新派公司，也因為這些背景，才間接會為「とびでばいん」這部新作催生。





大家好！我就是可愛的小櫻

STG AVG
●作業系統：Win95/98/Me/20
●發行時間：日本已發行



●價格：￥7800



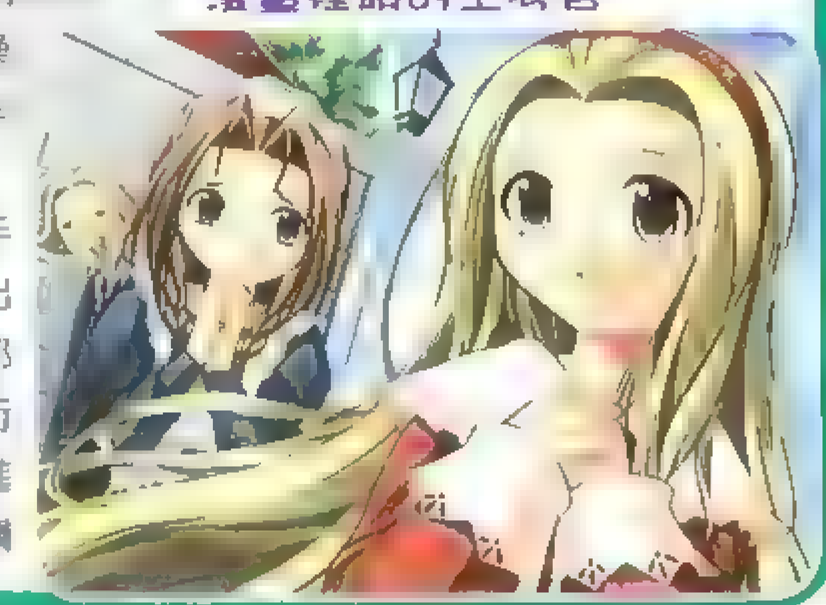
## 兩種遊戲類型的相結合，品嘗不一樣的玩法

『とびでばいん』的遊戲背景，即是以同公司去年的ARPG作品『D+VINE[LUV]』裡的同名原班人馬為基礎角色，只不過這回換成是橫向捲軸的射擊遊戲，劇情大意是前作的主角海德與冒險同伴魔法師小櫻，在接受王都調查舊世界遺跡使命的同時，再次回到了亞維雷城，但城裡卻發生了女子連續失蹤的誘拐事件，疑似近年來日益活躍的海賊所為。於是二人再度連袂展開大冒險，決心揭發事件背後的真相…。

在系統上，本作採用的是射擊與文字冒險並進的混合模式，因此若要說本作是純射擊遊戲，也只能說對了一半。簡單的說，AVG的部分是由男主角海德擔任，除在城鎮之間蒐集情報之外，當然有養眼好康的事件就著落在他的身上，而相較之下小櫻就顯得辛苦一些了，她乃是STG部分玩家所操控的主角，擔任著第一線的作戰任務。

而在AVG部分由可愛的手繪小角色動畫、搭配文字演出的效果非常之棒，堪稱AVG部分之神髓所在。至於遊戲進行的流程，採AVG與STG交叉進行，打完一關後，必須在城鎮打探情報、觸發事件，方可再轉戰下一個關卡。比較特別的是，打過的關卡，還是可以再重複挑戰的喔！

很面那男的不就是"獵人"漫畫裡頭的主考官…



## 畫面整體少了金屬味，多了一份可愛感覺



流暢的畫面張數，早已是射擊動作類作品合格的首要條件，連高點都達不到的，大概也不會站出來丟人現眼了。其他如多重捲軸、人型敵人、體型如牛王的敵機數量等，更是不在話下。本作的配備需求並不高，在筆者的PC-9821 V200(K6II 400)就可跑得相當順暢。然個人覺得本作最大的趣味性並非在射擊本身，而是可愛的角色造型，如同得分道具便是大大小小不等的壽司、或是抓準時機使用壽司爆彈，看著滿天壽司亂舞的模樣，還常會當為奇觀。在自機前方不停旋轉的是衛星奮恩，就如同『R-TYPE』裡的FORCE一般，奮恩雖然可以擋住敵彈，但擋不住敵機自身，這點須得留心，必要時也可以把奮恩射出，直接對敵造成傷害。武器在種類上共可分為多方向的火系、追蹤導向的風系、與具貫通能力的雷系等三種。每種武器都有五階段的強弱等級，同時須得配合各關卡的特性來變換武器。

## 附加舊作音樂CD，不失為一宣傳舊作妙方

本作的美術表現相當傑出，遊戲中所用的圖像均是以256色所繪成的，看清楚是256色喔，可不是全彩！這般做法固然是為求處理速度的表現，但卻也顯露出該公司圖形處理與著彩技術的獨到高超之處。原畫仍同前作『D+VINE[LUV]』一般，由本田直樹先生執筆，雖然是相同的角色，但不知各位有無察覺，其實在本作中所登場的人物造型看來在年齡、身材上都比之從前要『幼齒』了一些，呼呼，這大概也是為了迎合某些玩家的癖好吧…(笑)。

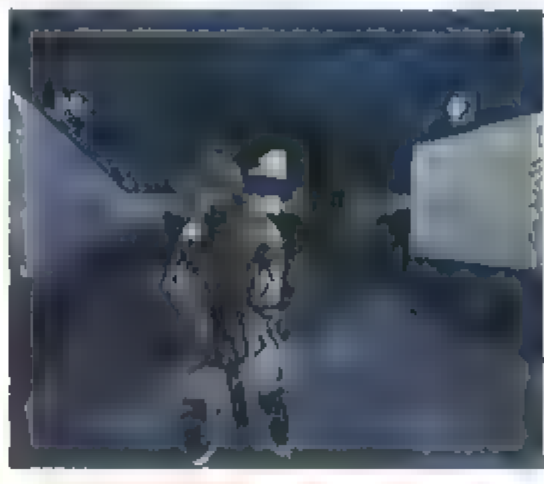
在配樂上採用CD-DA為原，表現還算不俗，不過少了語音，是美中較為不足之處。在本遊戲的初回版裡，除了遊戲光碟外，還加贈了一張收錄了『終末の過ごし方』、『D+VINE[LUV]』等前幾作遊戲配樂的Sound CD，也算是些額外的附加價值吧！當您於前作中扮演拜德在地面上殺怪殺到手軟、煩躁難耐之際，且不妨再來段嶄新體驗，化身小櫻翱翔於大空之中，吃壽司吃個過癮吧！

## 精兵悍將任務片 提供新的多人遊戲

Ubi Soft日前公開由Tom Clancy著名小說改編成的動作遊戲精兵悍將（Rogue Spear）的任務片制敵機先（Rogue Spear:Black Thorn，暫譯）。據了解，製作這套遊戲的主要目的是提供玩家更多特殊的武器（如FAMAS狙擊槍）、地圖、以及與恐怖份子有關的遊戲情節。由於遊戲的安裝畫面和操作介面與原片一樣，因此，玩家可以很快地進入遊戲的世界中，不用擔心要花許多時間才能習慣這些新特色。

遊戲裡有十張新的單人遊戲及六張新的多人遊戲地圖，目前已知其中有一張是以阿拉斯加荒原為背景，敵人在那兒設立了一座基地。遊戲裡的敵人會躲在基地裡的角落，等玩家接近之後再開槍射殺。但基地外頭也不見得安全，因為在不知不覺中，已有狙擊手瞄準好要取您的性命。

遊戲亦加入一種稱為孤狼（lone wolf）的新多人共玩模式，讓某一位玩家可取得所有的武器，而其他玩家卻只能配備手槍。配備手槍的玩家必須獵殺那位擁有各種武器的對手，假如孤狼被殺掉，另一位玩家就變成下一回合的孤狼。由於孤狼可以採取各種戰術，包括從狙擊到摧毀等可制敵先機的手段，因此，要用以眾擊寡的方式打敗孤狼，也得費一番功夫。遊戲計畫在十月推出。



▲扮演孤狼的玩家必須以一擋百

## 機甲爭霸戰四 將有新任務

微軟日前宣佈，曾為魔獸爭霸二設計過任務片的Cyberlore Studios，正為微軟設計機甲爭霸戰四復仇者的任務片－黑武士（Mechwarrior 4，Black Knight，暫譯）。黑武士裡將增加一個新的單人遊戲戰役，一些新的多人遊戲模式，以及新的機甲和武器。玩家將扮演黑衫軍（Black Legion）傭兵為史坦爾公社（House Steiner）戰鬥。



▲黑武士即將引爆更大的戰火

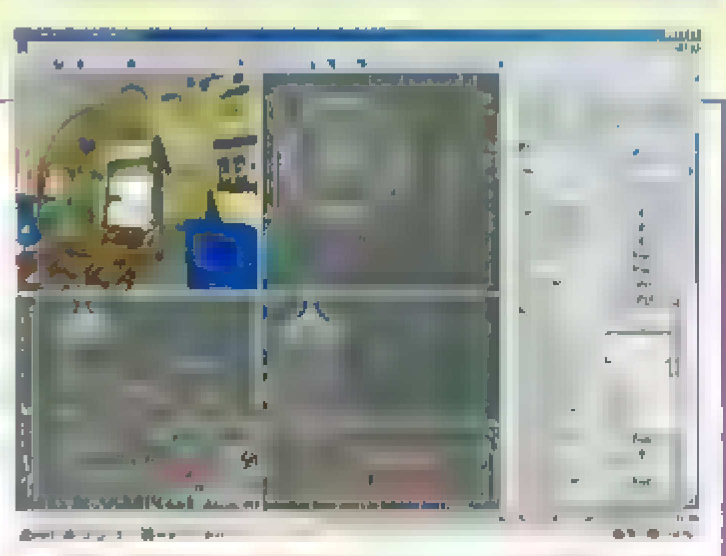
黑武士裡有一個新的特色－黑市模式（Black Market），讓玩家在升級機甲時有更多的選擇，不必再受限於需從之前的戰鬥所取得的武器才可，玩家可以用交易的方式取得機甲真正需要的零件。據了解，新的多人共玩模式包括絕對消耗戰（Absolute Attrition）、要塞（Strongholds）、會戰（Siege Assault）、巨人殺手（Giant Killers）、氏族對抗內領地等模式。本任務片將在今秋與玩家見面。

## 魔法門 2002年初「九」度開啓

魔法門九未演先轟動，網路傳出有關的八卦消息。日前挪威遊戲網站Gibme.com張貼有關魔法門九（Might and Magic IX，暫譯）的最新消息，引起全球玩家的注目。但該魔法門九的出版商3DO對該網站所發佈的消息則加以否認。



3DO指出：「由於遊戲仍在開發階段，目前仍無法公佈確切的消息，因此，上述有關本遊戲大部份的報導，到後來會有變化。另外，遊戲的名稱也不是Gibme.com在網站內所言的Might and Magic IX: Writ of Fate；雖然遊戲採用LithTech 3D引擎，但版本尚未決定。」目前魔法門九仍由New World Computing發展中，預計在2002年初推出。



▲雖然魔法門九採用LithTech 3D引擎，但版本尚未決定

## Eidos將派禁衛軍 遊戲戰場應戰

Eidos日前宣佈由Pyro Studios設計的即時戰略遊戲禁衛軍（Praetorians，暫譯）將在2002年春季上市。據了解，Eidos之前希望遊戲能在今年初上市，顯然，整個進度延後了一年，雖然遊戲未能照原訂計劃推出，但Eidos對遊戲的前景似乎和設計公司Pyro Studios一樣樂觀。

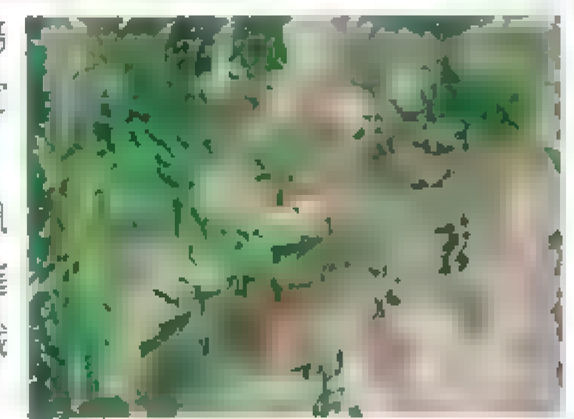
Eidos US產品開發副總Nick Earl表示：「禁衛軍是另一個能給玩家前所未有的遊戲經驗之作品。禁衛軍將為電腦即時戰略遊戲立下新標的。」而Pyro的營運長Ignacio Perez也指出：「在魔鬼司令獲得傲人的成績後，禁衛軍是Pyro下一檔期最主要的作品。它讓Pyro有機會展現其製作高品質遊戲，以及成為世紀頂尖遊戲設計公司之一的承諾。」


▲Eidos繼魔鬼司令後，將派禁衛軍上場應戰

## 讓你深入東南亞作戰

Take-Two Interactive日前公佈殺無赦二:綠扁帽（Myth II:Green Berets，暫譯）的最新畫面，包括單位、環境和視覺效果等。據了解，綠扁帽的遊戲引擎是由殺無赦二的3D引擎改良而成，殺無赦二（Myth II:Soulblighter），由Bungie Software在1998年底推出。

在殺無赦二：綠扁帽中，玩家將扮演在東南亞叢林奮戰的突擊隊長。這支突擊隊必須在敵後完成目標截然不同的十個任務，例如定點降落、破壞通訊、以及摧毀敵人戰力等。


▲玩家將在綠扁帽裡扮演在東南亞叢林奮戰的突擊隊長

## Sony Online推出征戰寰宇

在線上角色扮演遊戲「無盡的任務」獲得史無前例的成功後，Sony Online除了接二連三推出該遊戲的任務片外，同時也將線上遊戲帝國的觸角伸向線上時即戰略遊戲的市場，它日前公佈即將出版的線上戰略遊戲征戰寰宇（Sovereign，暫譯）的最新畫面。

征戰寰宇是一個巨型多人共玩即時戰略遊戲，是以科學杜撰的宇宙為遊戲背景。遊戲是由Verant Interactive開發，這家設計公司的知名作品包括目前擁有最多玩家的巨型線上角色扮演「無盡的任務」。征戰寰宇預計在2002年年中上市，本刊在未來會陸續為您作相關報導。


▲Sony Online的征戰寰宇讓您進入未來的宇宙冒險

## E3風光落幕 鋒頭誰最健

由來自各知名遊戲刊物及遊戲網站共四十位評審所組成的遊戲評審委員會（The Game Critics Award Committee），日前宣佈了E3最佳遊戲得獎作品。據了解，共有六十五套遊戲及電玩主機獲提名角逐十六類獎項，結果，任天堂的GameCube獲頒展覽大賞（Best of Show），而Lucasarts製作的線上角色扮演遊戲星際大戰之銀河爭霸（Star Wars Galaxies，暫譯）則贏得最佳電腦遊戲獎。

由EA推出的幻魔紀元（Majestic，譯）得到最佳原創遊戲獎；最佳動作遊戲則由Lucasarts製作的俠盜中隊二（Star War Rogue Leader:Rogue Squadron 2，暫譯）贏得；最佳角色扮演遊戲則由Interplay的絕冬城之夜（Neverwinter Nights）獲得；最佳模擬遊戲是由EA出版的線上模擬市民（The Sims Online，暫譯）得到；最佳即時戰略遊戲則由「末演先轟動」的神話世紀（Age of Mythology，暫譯）摘下；值得一提的是，星際大戰之銀河爭霸除了贏得最佳電腦遊戲獎外，還得到最佳線上多人遊戲獎。



點行動
Developed by
Bohemia Interactive
Codemasters
GENIUS AT PLAY

# 星塵物語
# ARCTURUS
## The Curse and Loss of Divinity









期待・・・
那段漫冒險傳奇的誕生。



AXIS and AXISARENA.NET are trademarks or registered trademarks of …

# 3D NETWORK ACTION GAME

MECH … IN GAME CAN NOT ONLY IMPROVE IT'S … PART AND WEAPON, BUT ALSO DIFFERENTIA… OWN MECH FROM ANOTHER BY CHANGING IT'S CO…



## 2 0 0 1 · 秋

## 誰 與 爭 鋒

在華麗的彩繪機甲中，在明快的流暢節奏中，在獨一無二的全球系統排名之中，
證明你是全世界FPS的頂尖玩家，你的戰記，蒼穹戰記。

www.AxisArena.net




8月底前只要購買蒼穹戰記，就可參加「神秘的蒼穹 無盡的遐想」線上…排名賽，除了9月台灣區總決賽，還有10月中韓跨國友誼賽，
…機會為國爭光，高額獎金及豐富獎品等著你，詳情請見www.drgame.com.tw或各大遊戲媒體

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
售服專線 02)2704 2762轉104或211 www.drgame.com.tw



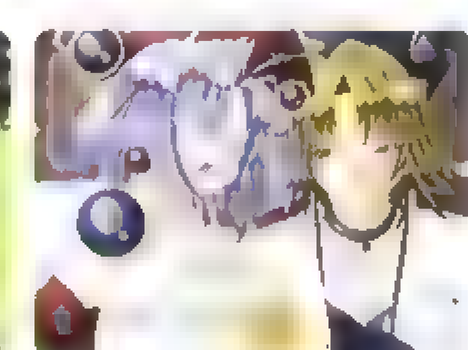

Ubi Soft
©1999 Ubi Soft Entertainment. Developed by Drago Entertainment. All other trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.
HELL-COPTER
地獄火
如果你還待在裝甲運兵車內，請儘速離開。
松崗電腦圖書資料股份有限公司
客服專線 (02)2704 2762轉194或211
www.drgame.com.tw
台北(02)2704-2762 台中(04)2325 7900 台南(06)336-2578 高雄(07)336-9837

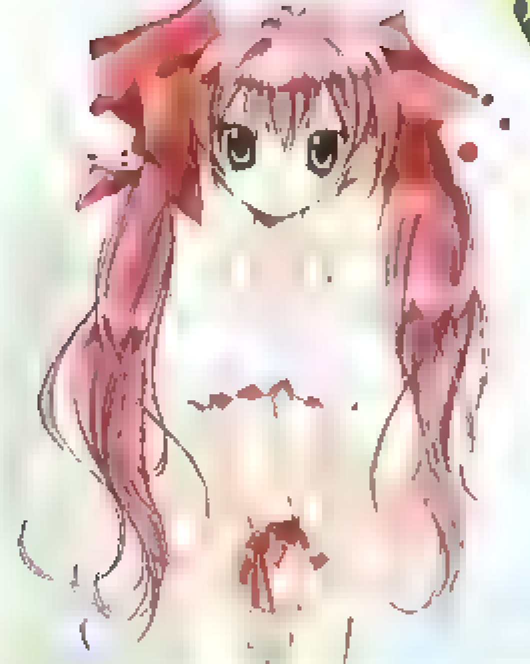

我們一直祈求
這份思念終能超越戰火
超越你我所能給予的
一切一切
用全力專注的愛
將彼此凝視的雙眸
串聯起來
新聖魔大戰
SYMBIO
信必優多媒體股份有限公司
台北縣中和市景安路110號4樓
Tel:(02)2242-8417, Fax:(02)2243-4815
軟體世界

# 突然間身處異世界的Digiko與朋友的
# 『七段些許感傷又倍感溫馨的故事』

身為主角的你，是碰巧來到GAMERS購物的平凡少年。

Digiko她們一如往常，正在店內鬥嘴。Digiko也使出熟悉的必殺技「眼睛光束」，然而這次發生了與以往不同的怪事…！？

這是一部描述突然間身處異世界的主角與Digiko和異世界的朋友們展開奇妙大冒險的多重結局冒險小說遊戲。玩家在陌生的異世界中與許多素昧平生的朋友們共同經歷不可思議的歷程。根據您所選擇的行動，故事會發生意想不到的分歧發展，當您每次進入遊戲時都能給您全新的體驗。






所有角色均為全程語音，13人以上人氣聲優陣容，CG原畫高達200張以上，全由Di Gi Charat人物設定原畫師 コゲどんぼ 師擔任。

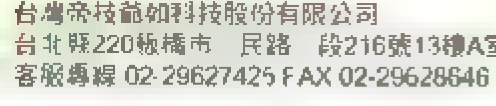
**多重結局AVG**

Di Gi Charat專屬網頁
http://df.tgl.com.tw/

<CAST>

| | | |
|---|---|---|
| Di Gi Charat / 真田アサミ | Petit Charat / 沢城みゆき | Rabi~en~Rose / 氷上恭子 |
| Gema / 亀井芳子 | 雛菊 / 小暮英麻 | 溫蒂 / 浅井清己 |
| 賽西露 / 中島沙樹 | 凱因 / 石田彰 | 魯恩 / 小島幸子 |
| 魯那 / 増田ゆき | 卡蕾菈 / 津村まこと | 艾莉卡 / 沢海陽子 |
| 鈴 / 岡村明美 | | |

CD-ROM 3+1
WIN98/ME/2000
NT 699元






Di Gi Charat
Fantasy
~仲夏夜之夢~

讓傳奇的迴響，血仇的呼喚，遁入阿洛伊森林的悠悠嘆息…

忘卻了，我胸口中那抑鬱的心…

卻忘不掉，妳那欲言又止的神情…

# 神月紀事

## Luna saga

無止盡的絕望與恐怖，

黑暗與血腥的再度來臨・・・




在魔族所統治的黑暗時代・・・

人們生活在無止盡的絕望與恐怖當中，只有服從和死亡才是唯一的生存之道。

當傭兵部隊在遺跡之谷的深處遭遇了擁有強大力量的魔族。

在一場激烈的戰鬥之後，魔族雖然受到了傭兵部隊的收服，

但是卻在臨死前透露了「黑王已經開始了行動」的訊息。

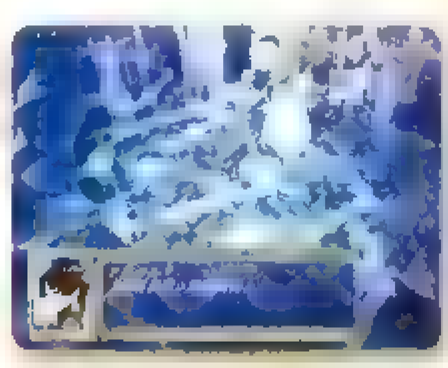
現在，王國又即將籠罩在一片黑暗的陰影之下，

這一段故事，就在傭兵們從遺跡歸還之後揭開了它的序幕・・・





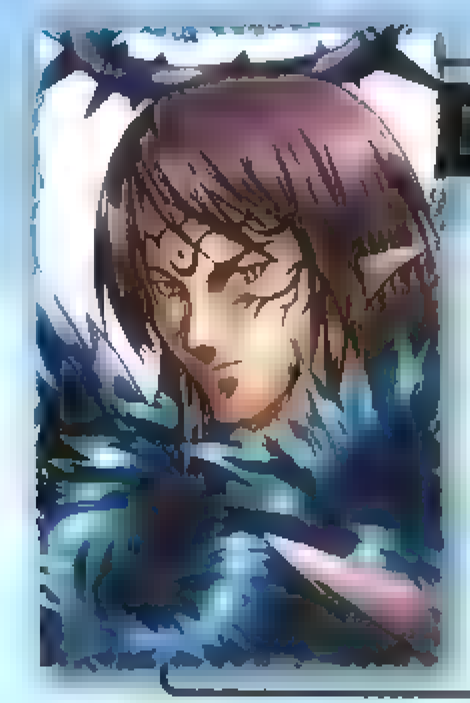






八年抗戰
一部撼動人心的戰史經典
一段不容錯過的立志傳奇
小營長出頭天
一部抗戰時期的軍官立志傳
戰爭與勳章交織成的詩歌
尼奧科技有限公司
Nice Play

**這只是那霸大陸中一部份國家的介紹，目前已有四十個國家進駐，數萬人安家立業，免安裝程式，立刻上網.....http://gop.xpec.com.tw 成為那霸大陸的新國民！**



### 國名：烈焰狂鷹

國王：齊格飛・凱爾帝斯

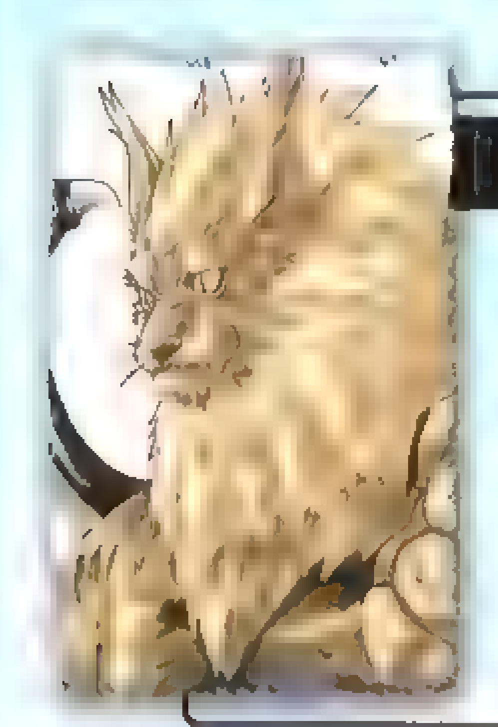
特色：陽剛味頗重，國民大部分都是男性，但近來加強國家科技文明研發，科技文明超越其他國家
國王的話：將一切的罪惡燒盡，這是我的自信，如同熾烈的火，狂暴的風



### 國名：星之迴廊

國王：深海

特色：國家的污染值最低懂得環保意識的工程國度
國王的話：請應許你我的誓約之地，就在迴廊的盡頭我將在星空下為你設宴迎接



### 國名：水月風色

國王：凱因・哈倫拜特

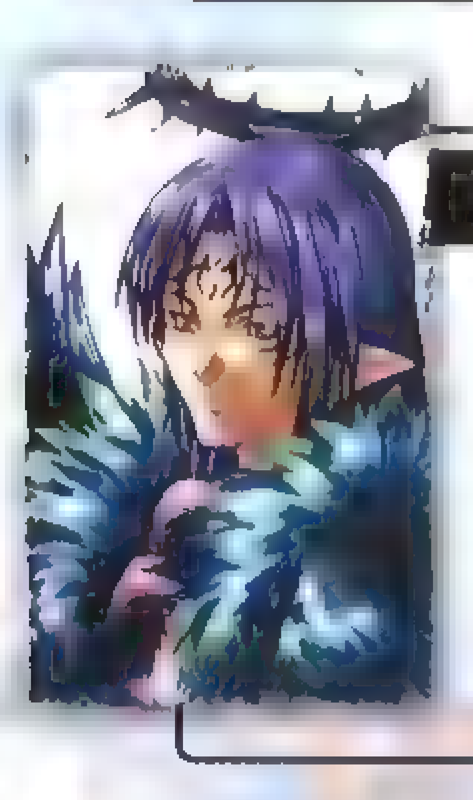
特色：仿照英國的三權分立，設有二相、二院，成為一個有規模的政治體制
國王的話：富饒和諧，是胼手胝足共同創造的輝煌，這一切，都不吝嗇與你一起分享



### 國名：雲之曙光

國王：幻霧

特色：女性玩家比例最多，男女比例幾乎達到1：1，或許能成為GOP中第一個男女比例均衡，甚至是女士優先的國家
國王的話：美麗的天國，等待你一同來分享；那霸大陸的和平，由你我共同創造



### 國名：雲夢天國

國王：幻霧

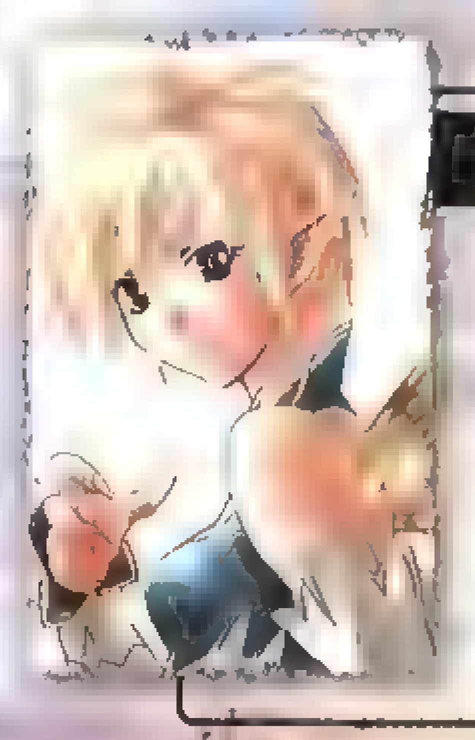
特色：女性玩家比例最多，男女比例幾乎達到1：1，或許能成為GOP中第一個男女比例均衡，甚至是女士優先的國家
國王的話：美麗的天國，等待你一同來分享；那霸大陸的和平，由你我共同創造



### 國名：聖傲法帝國

國王：紫瀟

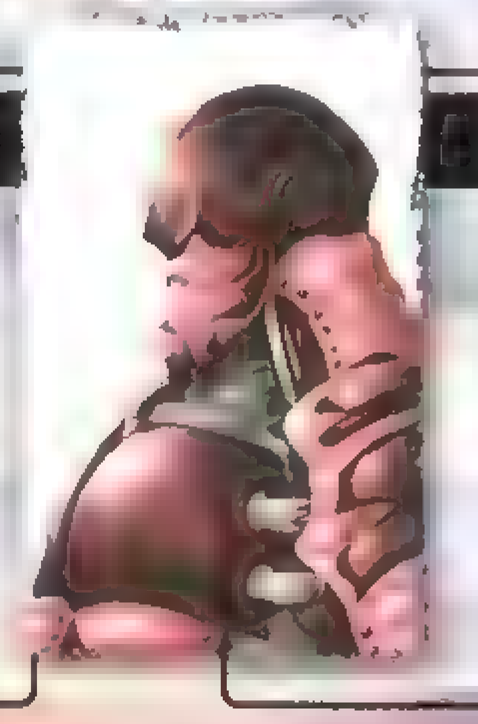
特色：重視新血的招募，還有專屬信箱提供新人詢問各種問題，也全力往農、工、商業發展
國王的話：與國家分享榮耀的喜悅，所以我們不希望讓您缺席



### 國名：迴夢逐風

國王：風珞亞

特色：嚴禁一切軍事行動，將努力研發農業、商業、科技，創造一個富庶的文化大國
國王的話：夢想～終能實現；風～將永不止息，吹拂在那霸大陸的每一片土地



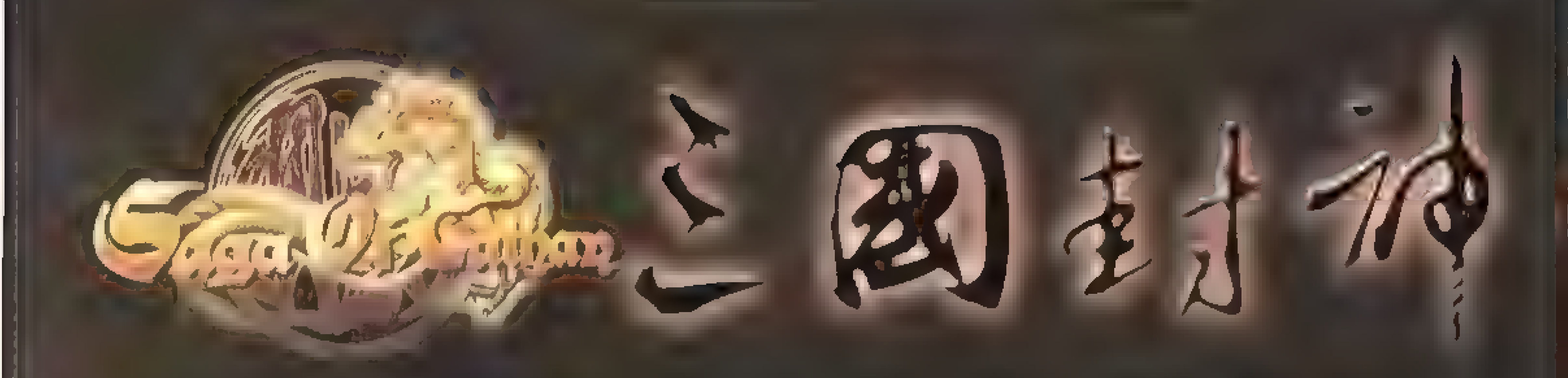
### 國名：飄渺城

國王：渺

特色：國王卻是很詼諧幽默，看來在這裡生活應該很有樂趣
國王的話：關懷是我渴望的靈魂，請一同分享我的慈愛與柔情



**網咖搶先，手腳要快**「三國封神」預計八月中旬推出搶先體驗版，提供全國各大網咖免費體驗，請有意申請搶先測試的網咖業者致樂陞科技官方網頁 www.xpec.com.tw 登錄報名.




日本風行，台灣市場第一套牌卡式的線上遊戲，國際級製作水準

享受與XBOX遊戲「聖魔英雄傳」(Neverland Saga)同等級的遊戲樂趣

六個超美型的人物設定，滿足對視覺的挑剔，未演先轟動

強調劇情發展的「漫遊模式」，六大區域讓玩家一一挑戰

以打倒守護聖獸為目標吧!!

萬人網路對戰的「對戰模式」，能單挑、團體對戰、組成工會

接受任務、ICQ聊天…等，更豐富遊戲內容

精美牌卡引起收藏慾望，數量超過300張以上，豐富的攻擊組合

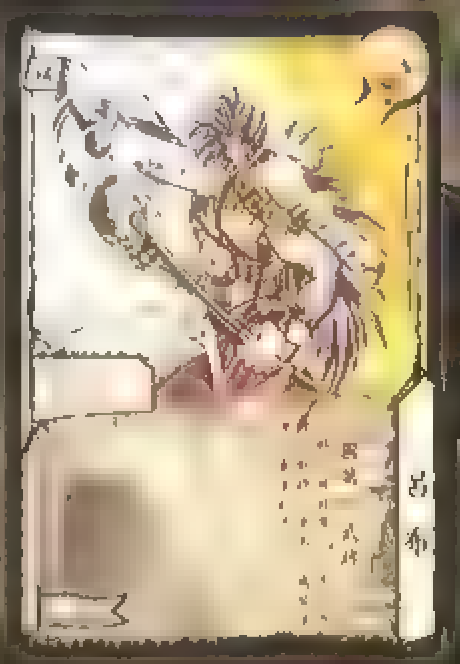
能施展數百種超強的合體攻擊，值得玩家一一挑戰

製作個人容貌，讓玩家更投入遊戲世界

上千種組合打造獨一無二的自己

八月下旬率先在全國各大網咖推出「三國封神搶先版」，絕對不可錯過




gamania




# 天堂奇岩城之開城

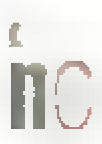
統御三大勢力的新力量

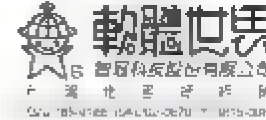
www.gamania.com




最新版光碟片取得通路：8月號mania雜誌(7/27發刊)、天堂奇岩城紀念套卡(6/30上市)、天堂Oh!My Ga真情上網包(7/27上市)

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6
TEL 0800 031500 FAX +886-2-8226-1920 http www.gamania.com









超人氣

看天堂 穿天堂 玩天堂 用天堂 講天堂 紀念商品同步上市

我的生活就是天堂

天堂Talker
補充包NO 2
109元

魅力馬克杯
155元

魔法書
185

T恤
350元

敏捷道具
225

(內含時數800點、八張書對閃光人物紀念套卡 奇岩城紀念相框)
天堂奇岩城紀念套卡
999元

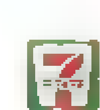
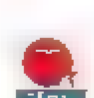
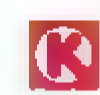
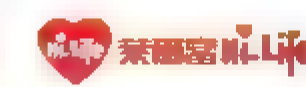
看大爆內幕的天堂Talker
穿上最炫的妖精T恤
用我最愛的王族馬克杯
我的生活、就是天堂

天堂周年慶
全新戰局奇岩城







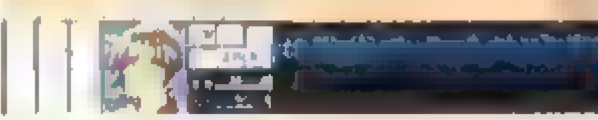






Have a good GAME!


楚留香新傳
遊戲內容分成四大章節
第一章
少年楚留香
發行公司：宇峻科技
代理公司：智冠科技
上市日期2001年7月預定
封面物語
楚留香新傳

## 輕功縱橫　來去自如

武俠小說向來喜強調眾高手們一躍三尺，行動自如，這種特色對遊戲來說，究竟該如何表現呢？若說以快速衝刺的方式表現，那正如跑步模式是走路模式的加強版一樣，快速衝刺的輕功也不過是跑步的加強版罷了。製作小組為此設計了一個角色扮演遊戲中獨特的系統「隨點隨到」，遊戲中滑鼠左鍵配合Crl鍵，玩家們只要輕功能力到家，要到任何地方都是輕鬆簡單。玩家不再需要望着河對面的寶箱，尋找過河的方法；不需要上網問諸如：「我在某地的畫面一角看到某寶物，請問我要如何到達？」一類的問題，只要好好修練輕功，可望使遊戲玩得更順暢，不再為了煩惱過關方法而放棄遊戲。

▲吃了金創藥之後復原的狀況

## 敵人行蹤一目瞭然

在這款角色扮演遊戲中敵人的一舉一動將清清楚楚地顯現在螢幕上，玩家可以清楚看到敵人的走動，好戰的玩家可以立刻追上迎戰；厭戰的玩家則可採用迂迴戰術逃避，而且不單純的是，假若玩家從背面迎上敵人，進入戰鬥後，確實可達先制攻擊的效果喔！當然，反過來說，若被敵人背面迎上，有利的就是敵人啦！



▶剛遇見李紅袖的情形

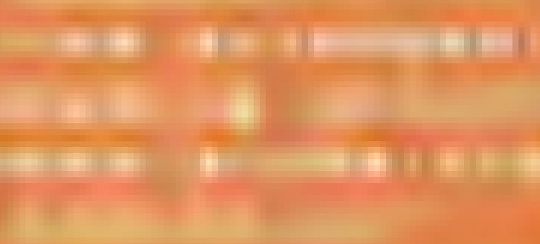
## 第二章

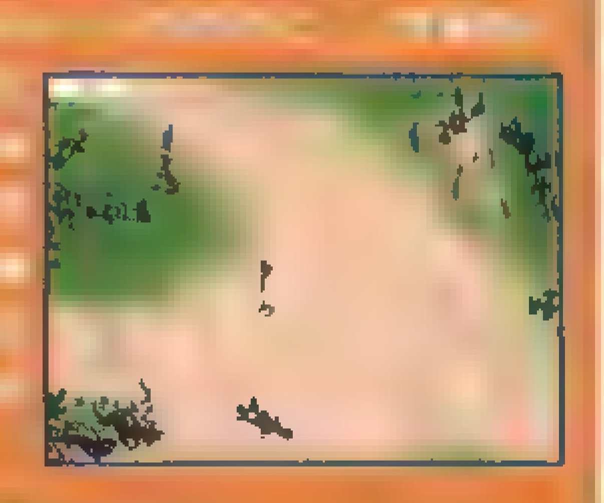
## 第三章



## 第四章



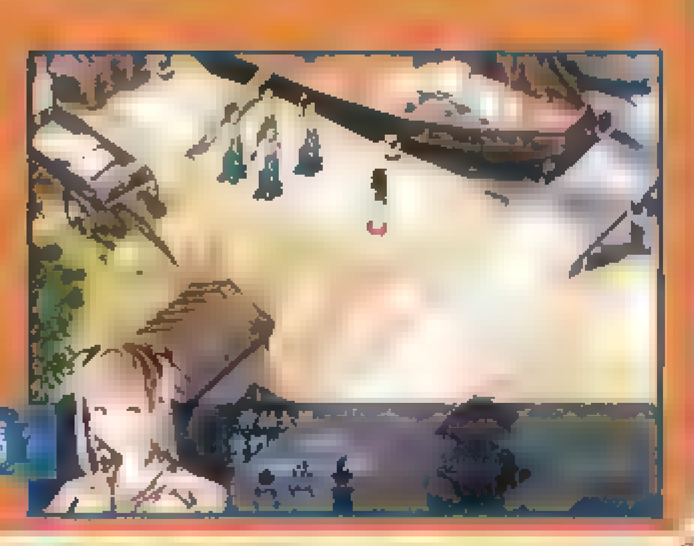




這段時期描寫的重點是古龍

老臭蟲與老酒鬼

紅粉知己



這不是惹人憐愛的小蓉蓉嗎

記事：查閱目前該做哪些事。

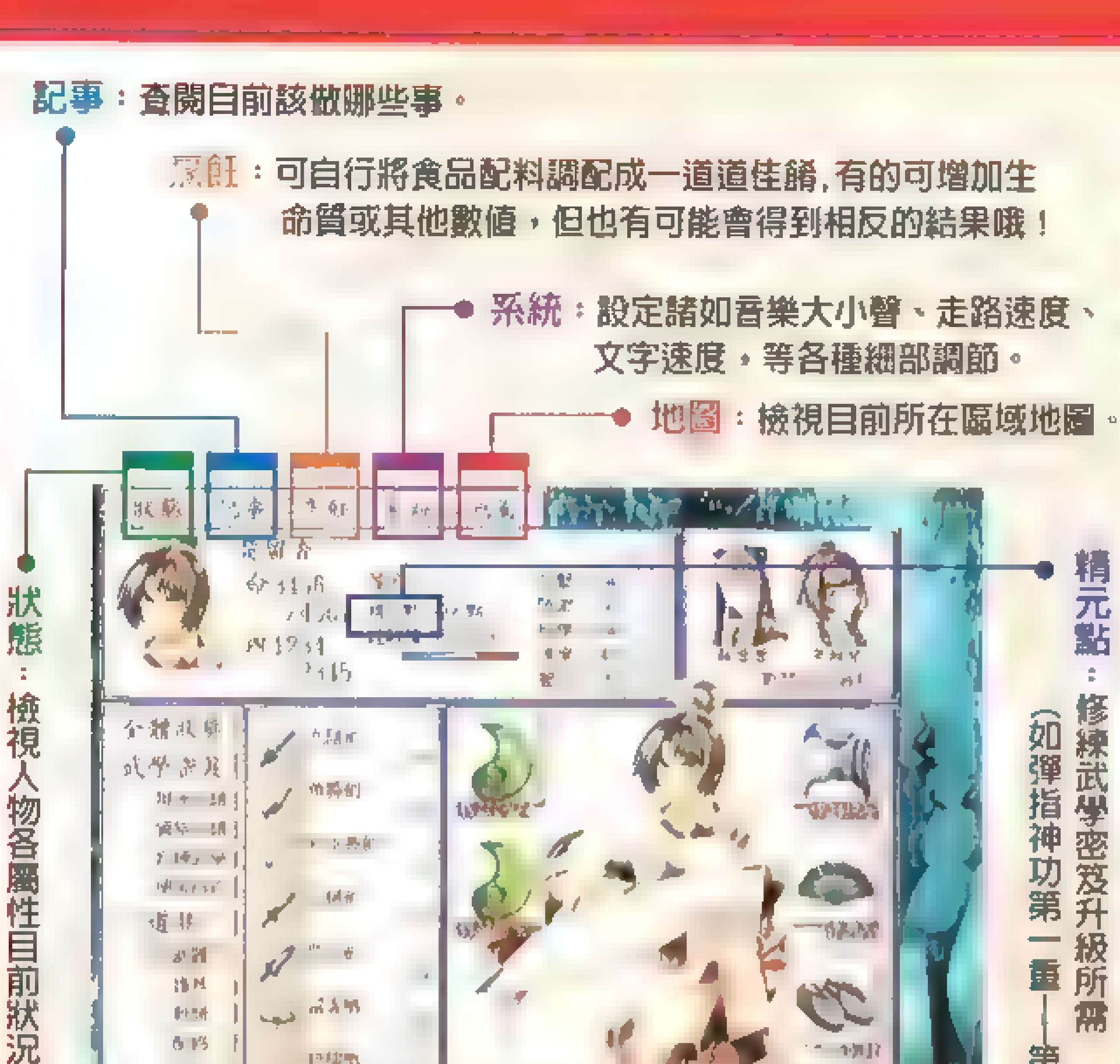
烹飪：可自行將食品配料調配成一道道佳餚，有的可增加生命質或其他數值，但也有可能會得到相反的結果哦！

系統：設定諸如音樂大小聲、走路速度、文字速度，等各種細部調節。

地圖：檢視目前所在區域地圖。

狀態：檢視人物各屬性目前狀況

精元點：修練武學密笈升級所需（如彈指神功第一重—第二重）



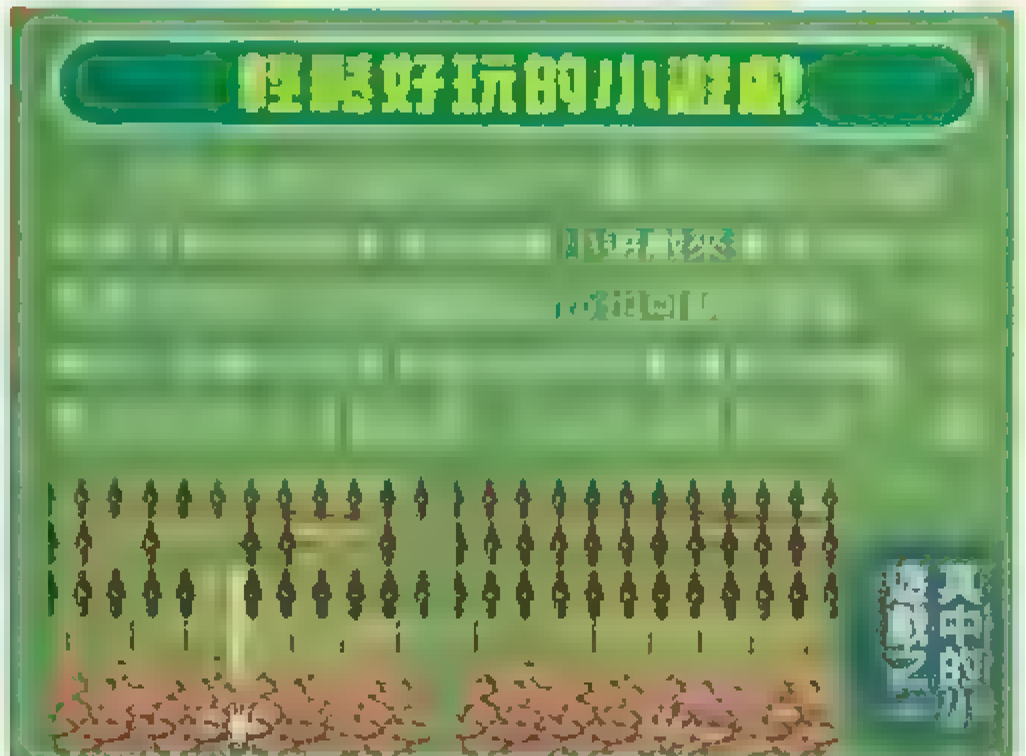
角色人物狀態畫面

# 道具物品介紹






## 人性化的操作介面



## 輕鬆好玩的小遊戲








今夕是何夕？情牽萬王玩遊戲～
若是沒有愁過你的愁，思慮過你的思慮，
我就不配在萬王上表達我對你的愛意
～告訴萬王，你是愛我的！

Dear John：

這是第12次我問你"你知道明天是什麼日子嗎?"，
到了今年…我都猜累了…，我想我們在這樣下去
也不是辦法，所以~~~現在女人當自強，我決定
先告訴你…。"明天就是情人節了！"有些話我
要是不吐不快，
萬王之王在今年的情人節舉辦了一系列的情人節活動，
我想這對你是個表示愛我的好機會。
在這次的情人節我給你三個任務，

第一你先到萬王之王的「推薦我們家的好情人活動」
推薦我這萬年難見的好情人。

第二你必須到萬王之王的「情書比賽」寫封令我
噁心到極點的情書給我，以補我多年來沒收到
半字情書的委屈，

第三想辦法讓我登上萬王之王的「票選萬王之王的
夢中情人」寶座，就希望你可以滿足我這小女人的
小小的情人節小願望，要不…，
我將在今年的情人節裡翩然離去。

對情人節滿懷期待的As




萬王之王
KING OF KINGS®
華彩軟體
SOFTCHINA


MUCH TV 新聞台
經營遊戲沒得搞了嗎？
搞過城市、搞過餐廳、
搞過便利商店之後，還有什麼好搞？
Much新聞台 讓你搞點不一樣的！
新聞事件由你挑：
校園喋血、明星幽會，所有新聞由你來決定播不播。
辣妹主播爭相試鏡：
挑選外型身材氣質絕佳的辣妹主播播報新聞。
另類播報爆笑登場：
泡浴缸報新聞、跳艷舞報新聞，
讓你建造有個人特色的電視台。
真實人物現身其中：
可以將遊戲中的人物換成真實的人物，
你也可以成為遊戲中的大老闆。
MUCH新聞台，台長就是你～
年代MUCH電視台全力技術支援指導
卡哇依特別助理～徐若瑄輕鬆引導，處理瑣事
全程經歷電視製作發展過程，打造你夢中的新聞台
年代新聞專業記者、編輯、主播群經驗分享，內容逼真
華彩軟體
SOFTCHINA
MUCH TV
ERA




# 海神 波賽頓

正宗"宙斯"官方資料片




- 新增驚險刺激的6大冒險任務，挑戰46個全新事件
- 重量級的遊戲版圖，廣及古美洲、非洲、歐洲及亞洲
- 面對前所未有的恐怖新怪物，吐火獸、人頭鳥身妖和人面獅身獸
- 創新的神祇、英雄、資源、工業、紀念塔..，超乎想像的豐富體驗
- 提供冒險編輯程式，創造屬於個人風格的冒險任務

## 勇闖神秘的『亞特蘭提斯』大陸　打造永恆不朽的城市











# 繼《法老》、《埃及豔后》之後，最登峰造極鉅作







# 宙斯

完全中文版

全省瘋狂熱賣中！

**向眾神挑戰**
**打造永恆的城市**
**成為古希臘的領主**

- 走入 古希臘羅馬神獸世界
- 體驗 前所未有的聲光效果及城市建設遊戲打鬥場面
- 擁有 40個以上以「希臘天神」爲主體的遊戲任務
- 畫面 精細絢麗，充滿希臘藝術美感的畫風
- 創辦 屬於自己的世界性奧林匹克運動會
- 增進 人工智慧，人性介面的城市建設簡單易上手

限量發行宙斯中文典藏版內附古希臘精緻藝術流水燈

『宙斯英文版完全升級方案』詳情請參閱華彩soft2U軟體購物網站
http://www.soft2u.com.tw

前200名購買宙斯中文版並寄回遊戲內顧客回函卡者，另加送宙斯精美名片夾1個，數量有限，送完為止。










[華彩軟體]
SOFTCHINA



playfun 樂趣天
新英雄門
輕鬆上線當掌門！
掌門搶攻「新英雄門」！
「英雄門－叫我掌門人」輕鬆上網下載安裝，簡簡單單上線暢玩！不用點數卡，不需繳月費，快樂完全免費！
「新英雄門」不可抗拒的命運、交織的緣分、輪迴的轉世、還有持續的羈絆、糾纏的江湖情仇…恩怨即將展開
一部以武俠為題材的全新遊戲，即將閃亮登場
遊戲下載與相關資料網址www.herogate.com.tw / game.pchome.com.tw / www.vschool.com.tw / www.etwebs.com
附註：「英雄門－叫我掌門人」產品免費活動為有期限的專案活動性質，不代表使用者有永久免付使用費的權利，本公司保留終止本專案的權利。
主辦單位：
SOFTCHINA
ETWebs Inc.
©2001 TAEWOOL Co., Ltd. All Rights Reserved

# JETPACK™

# 飛龍在天

限量發行
錯過這次
您將抱憾終生



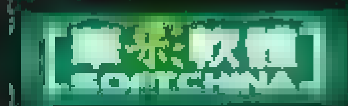

MiG-29 FULCRUM







- 結合當今美俄現役及最先進噴射戰機
- 享受與120位世界各地飛行員在空中激戰的快感
- 採用NovaLogic獨家3D成像技術，遊戲真實度100%
- 直覺簡單的操作方式，輕鬆實踐「捍衛戰士」遨翔天際，力戰群機的夢想
- 包含Novalogic 三套最暢銷戰機模擬遊戲《F-22猛禽式戰機》、《F-16全方位戰隼式多功能戰機》及《米格29支點式戰機》








# 風雲2 七武器

## 劇情流程大破解

過關時數 50

平靜的漁村北水鄉是個人煙稀少的小村落，一位狀似平凡，名喚卓山的道地漁家，在此安然過著再平凡不過的漁村生活，伴著他的有目盲的妻子紫凝，一對喚為天兒、婷兒的子女，另有痴啞長工啞三，以及前來幫忙未幾的漁夫小伍，充斥在他們生活當中的重要事情，除了捕魚，還有一日復一日的捕魚。

相伴卓山多年的最大毛病就是時常夢見通身赤紅的火麒麟，在他不斷由這些惡夢中重複驚醒的同時，武林中已隱然有一謎樣般的門派成型，天門的掌門人帝釋天憑以三尺玄冰附身，輔以高深莫測的玄妙武功造詣，江湖中人無不敬畏三分，在天門已然身武林至尊寶座時，這位謎樣的掌門人似乎還另有神秘的計畫進行著，他極力的蒐集失落的「七武器」，究竟是為了怎麼樣的陰謀呢？

平凡的卓山也似乎權不平凡的忘記了什麼，他還無法預視命運又即將和他開一個更大的玩笑，他也全然不知那謎樣的黑手，正逐漸的伸向這個平凡、寧靜的小漁村…

## ROUND 1 驚變篇

### 卓山居


01 [illegible]x3

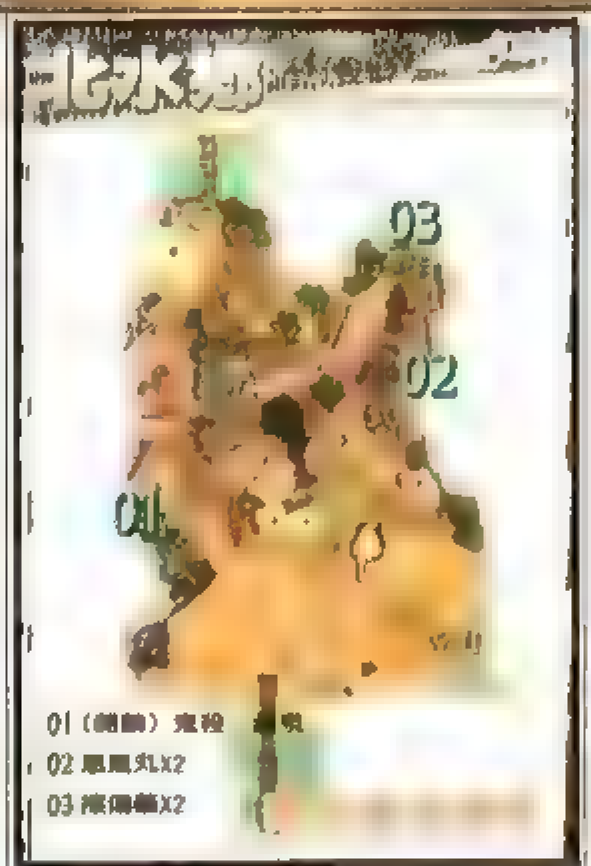
卓山打盹時夢見火麒麟，驚醒後，妻子紫凝只道是工作太累所致，囑咐丈夫卓山早點收工，她好早點準備吃食。



卓山走出屋外，見到幼女婷兒正高興的玩著啞伯伯送的木人兒，而妻子和兒子則正在廂房裡熬煮補藥，紫凝吩咐卓山補完魚後，記得到街上舖子買六合天香散和活絡丸藥材回來。卓山交代兒子照看娘親之後，即刻出門捕魚。



# 北水鄉




POINT

[illegible]

碼頭上找到小伍可立即捕魚，可在九處捕魚作業區任選一處進行捕撈，漁獲計帶表滿檔即表示該區的魚群已全遭捕獲。小伍問知卓山從事此行業已有十二年之久，但在此之前做何營生，則腦中毫無記憶可言，唯有一片空白。

POINT

以時間而論，捕魚的小遊戲大概只能進行二至三個作業[illegible]材，可往村北到野外戰鬥賺取



安伯指南安鎮不夜舫中有一名廚菲姐，託卓山帶玉鯰魚給她，這是幾天前在外海所捕獲。費嫂指森林裡有珍奇的猴頭菇可製成奇藥，請託卓山幫她尋回。



茶攤的北水伯提到前幾年遷入北水鄉的幾戶人家怪怪的，不但幾乎同時遷入，且都是單身，不是鰥夫便是寡婦，天下哪有這等巧事？

POINT

[illegible]

向藥房買了六合大吉散和烏絡丸以後，卓山還就返回了居所，適巧小伍前來詢問下午是否出海捕魚，卓山示可後，囑小伍先往預備。紫凝則心事重重的要卓山多加小心…將藥材交予妻子熬煮補藥後，又立即和小伍預備出海了。



卓山抵達碼頭時，彪叔慌張的跑來，並聲稱卓山女兒被抓走，隨即引卓山前去搭救。佇立在船埠的小伍總覺有異，並立即遭受攻擊，原來小伍有著一身的好武藝，可來者甚眾，村中的胡三、彪叔等等竟都是來歷不明之人…危急時，懷滅現身擊斃一干人等解圍，原來小伍乃是懷滅二弟懷空，細看來犯敵人手臂均刻有「拜劍山莊」徽號，想必是衝著「絕世好劍」而來。

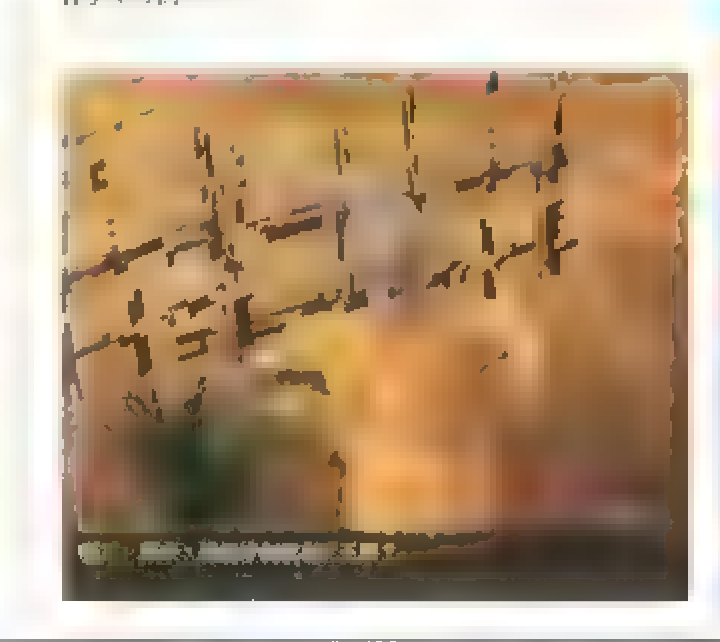
師父鐵神派遣懷滅前來也正為此事，因師父病危不能再耽擱了，而懷空則指步驚雲早已不問江湖，他希望能以和平方式借得絕世好劍，不要驚擾了他一家人的生活。懷滅發現紫凝和卓天在背後聞聽，即欲出毒手，但遭懷空制止。懷滅臨去前只答應由給懷空一天時間取劍。



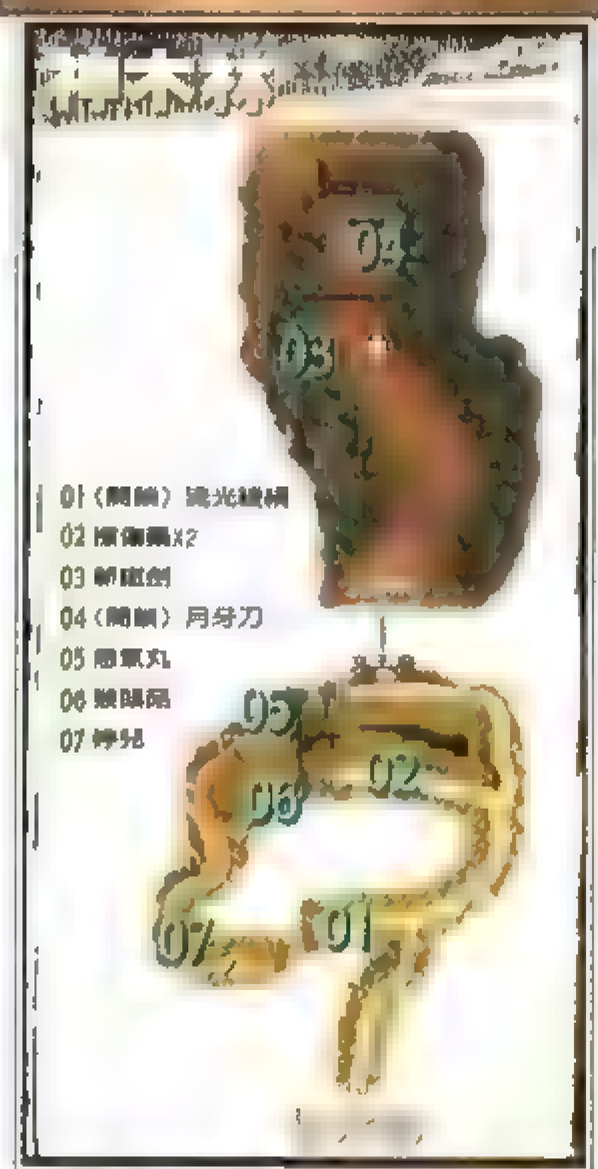
懷空來至紫凝與卓天跟前，表示有獨門聖藥「鐵手回春」可治療紫凝眼疾，但紫凝卻擔心絕世好劍一旦重見天日，卓山恐將被迫而再步江湖，她不希望為了醫治眼疾而斷送一家安寧。



紫凝離開後，懷空將解藥送給卓天，並表示無論是否借得到劍都無所謂。卓天出於感激之情，遂說出絕世好劍藏在文王廟石像下的秘密，他曾在兩年前親見娘親於半夜去往文王廟挖掘出該劍並仔細端詳，繼而又埋回原處…正在此時，樹林一角的啞三也聽到了絕世好劍的下落……



## 神木林




彪叔一路將卓天帶至神木林中，並指婷兒正是被帶往林內深處的(卓山入林時得到鐵劍)，卓山不疑有他，一路往樹林深處穿探，而彪叔也終於露出了真面目…原來這些個拜劍山莊的餘眾在此鄉中觀察卓山經年，係為了取回掠離山莊的絕世好劍，卓山此時已不復記憶，自然不明白此劍的下落。須臾，即連紫凝和卓天也都被押至，卓天見狀怒氣填膺，彪叔則欲趁他記憶尚未恢復前，一舉拿下卓天…



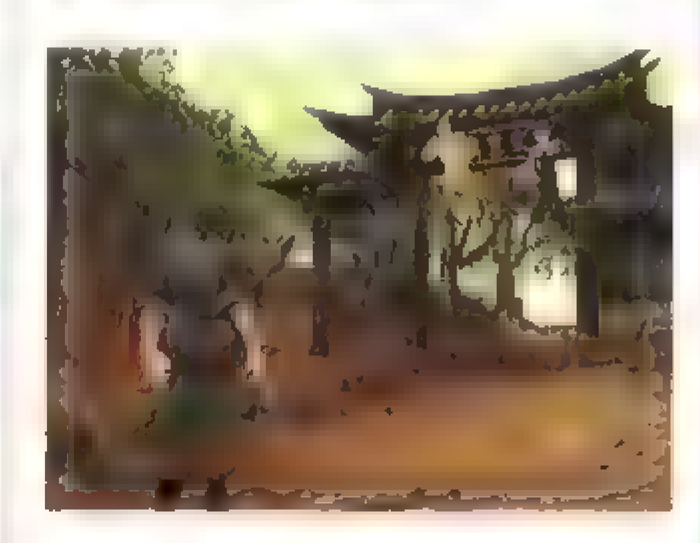




打敗彪叔一干人等並救回婷兒，隨後又出現劍獸，他在觀察卓山近一年時間裡，發現卓山根本忘了自己就是步驚雲，因而深信紫凝必定知曉絕世好劍的下落，卓天反抗之際遭擊昏，但也因此而回憶起自己乃是步驚雲，隨即和劍獸展開一場惡鬥…擊敗劍獸之後，步驚雲已明瞭發生了何事，囑咐妻小速回家裡，自己則要往前探究。



步驚雲獨自來至文王廟前，驚見啞三正與懷滅交手而不幸敗北，啞三可不啞，他只是不希望絕世好劍重現江湖，尤其此劍殺氣太甚，更不能流入邪魔外道之手。



步驚雲獨自擊敗懷滅之後，一旁的懷空卻已緊抓住了天兒要脅，步驚雲無奈而丟出手中配劍，懷空見勢催促懷滅莫再纏鬥，應速攜劍回覆師命才是。至於卓天，懷空則尚且需要他充當人質…



## 北水鄉

回返碼頭處，懷空感謝天兒和他合演了一齣好戲，令他順利取得絕世好劍，否則若任令懷滅和步驚雲纏戰不休，後果堪虞，懷空並保證此劍用過後即會歸還。



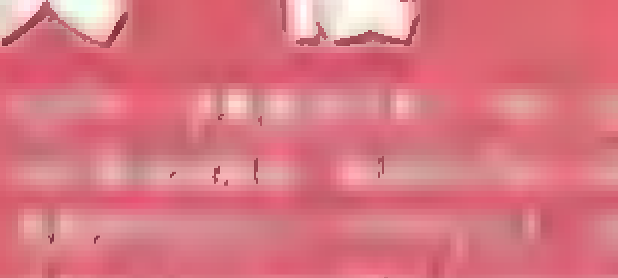
## 卓山居

啞三看出步驚雲已恢復了記憶，他雖甘心一如往常的當個漁家卓山，但「卓山即是步驚雲」的消息，恐怕很快就會傳遍武林，若要繼續過著安寧日子，必得另謀隱居之地才是。紫凝也贊同遷居，為了不叫一對子女終日惶惶不安。





步驚雲叮囑妻子與啞三好生收拾，自己則與幾位老鄰居話別後，再往碼頭會合。





鏢局總管指總標頭親自出馬護標未返，潘員外的事不知如何是好？步驚雲問得府衙東邊大宅即是潘府。












胡伯指東郊一處靈穴奉皇帝之命建造了后陵，誰知建造時卻遭人破壞而觸動了機關，在時辰未到前即落下了「隔世石」，因而壞了此穴的靈氣，從此后陵也就逐漸荒廢，也間接影響了南安鎮的發展。

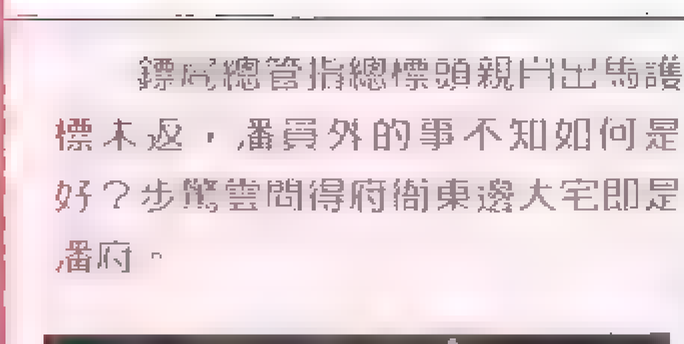







步驚雲在街道上一名流浪漢身上看到一只夢中現過身的錦盒，經過追問，流浪漢指稱係在中郊外后陵找到的，不知內裝何物，可惜鎖住了。





步驚雲思索著要為妻子找處安葬之所，腦中並不時浮現出「后陵」的影子，再往前想必即是南安鎮，鎮的北方即是后陵，就將妻子帶往該處吧！






在潘府見到一臉憂心忡忡的潘員外，只因世代單傳的兒子患病已久，經大夫診治確係罕見絕症，恐有性命之虞，除非能找到「人蔘丹、百果花香丸、四君子湯、川芎茶調散、茵陳五苓散、白虎湯、小青龍湯」等七味藥引，以打通全身各大氣脈，才有一線生機，步驚雲答應要幫忙留意這七味藥方。



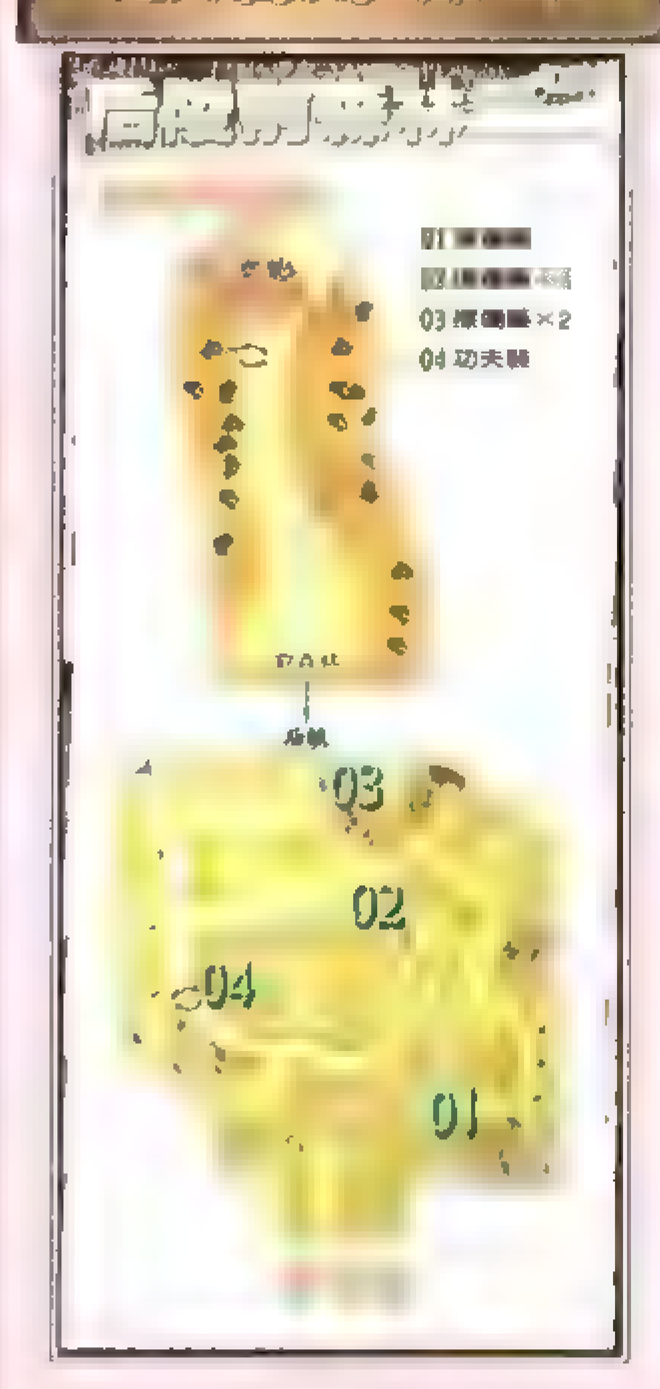
往南走出鎮外即是不夜舫所在，船艙中的菲娟以人面龜交換玉鱸魚、火烈指補「鐵門」是江湖中新興的一股勢力，相傳十六年前，武林中出現一獨特門派，專為各大門派鑄造奇兵利器，按內規，求鑄兵刃者，必須將兵刃武功演練一遍，以求與兵器相輔相成，因此鐵門的先祖們亦集合了各家所長，另創獨樹一幟的武功，尤其是鎮派之寶一「煉鐵手」，據說更可煮鐵為爺。



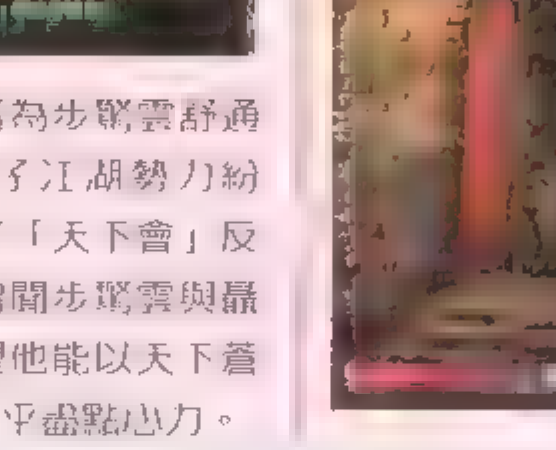


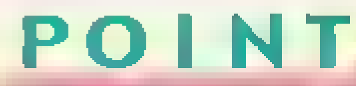
不夜舫中有長者為步驚雲舒通氣脈，只因這段日子江湖勢力紛陳，爭擾不休，少了「天下會」反使武林更加多事，曾聞步驚雲與聶風的種種事蹟，希望他能以天下蒼生為念，為武林的和平盡點心力。

## 后陵前森林




抵達后陵見有「隔世石」阻擱入口，步驚雲有三次機會可敲擊隔世石，在氣力用盡前，讓下方力撐表上升至最高點。若三次都能達到力撐表的百分之八十，即可擊破隔世石

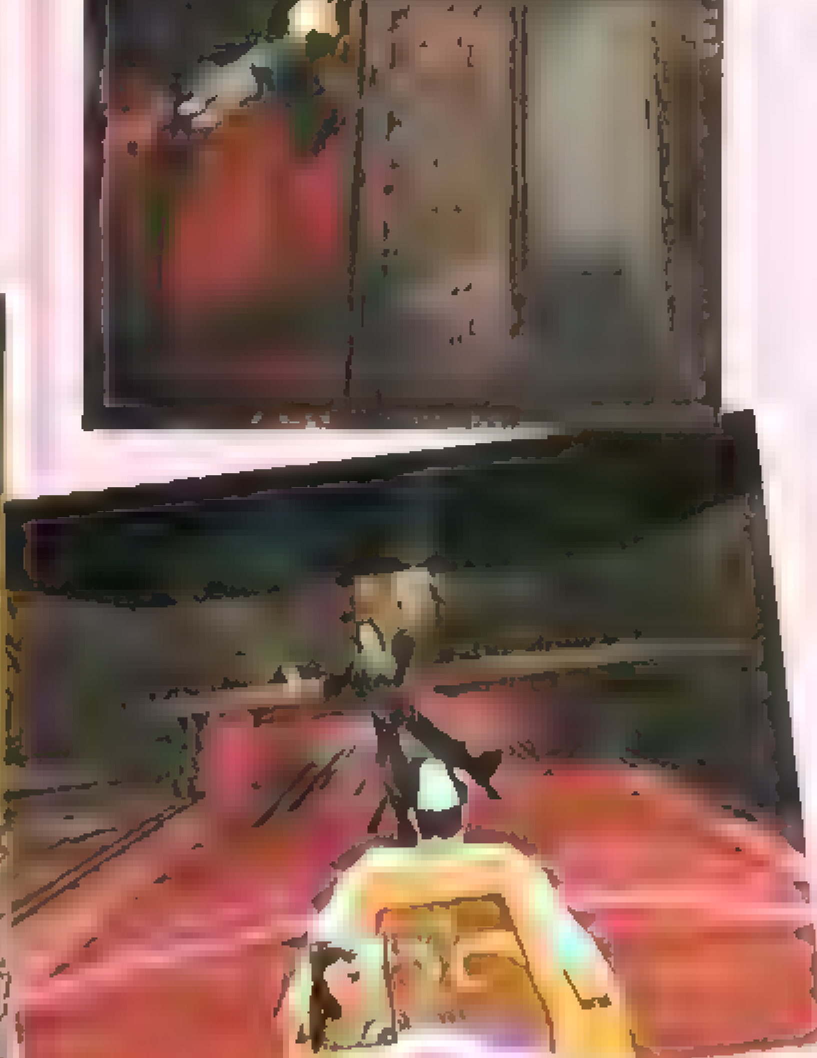




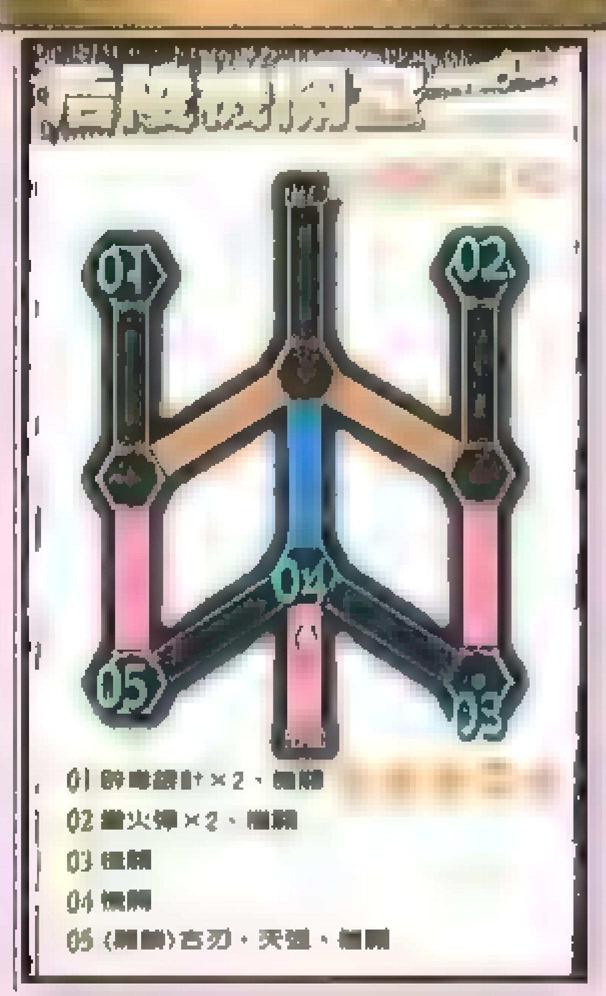



將紫凝的屍首抱進后陵並安葬入陵墓時，鐵智現身責怪步驚雲將不知名的女屍埋入他精心設計的陵墓中，要鐵智還回屍身可得看本事了…鐵智落敗以後，允諾步驚雲可往下陷的陵墓前進，可順利找回屍身的





## 后陵機關室



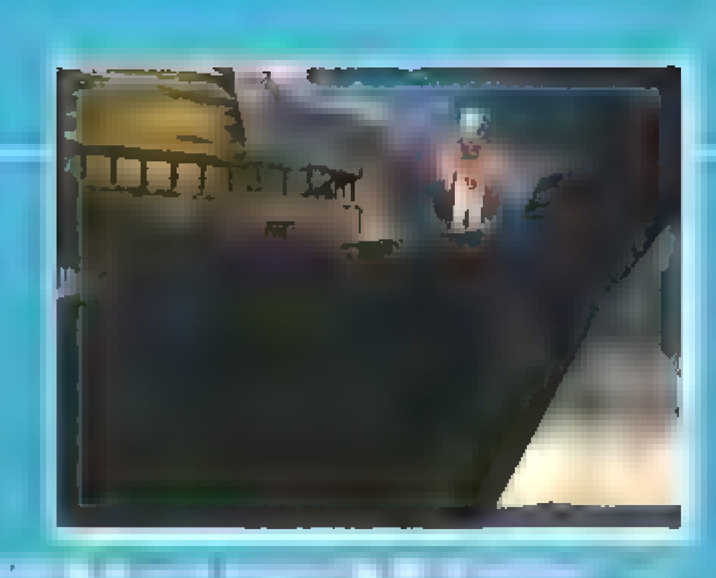

分處五處的機關全都開啓以後，在南方出口出現機關獸。打敗機關獸時，鐵智再度現身，對於步驚雲不願重涉江湖甚不以為然，並謂大仇不報非男子漢所為。況且，先前係以「卓山」的漁夫身份應允遺書，但只恐往後再難以此身份存活，既是不折不扣的死神步驚雲，何妨再扮起殺手呢？



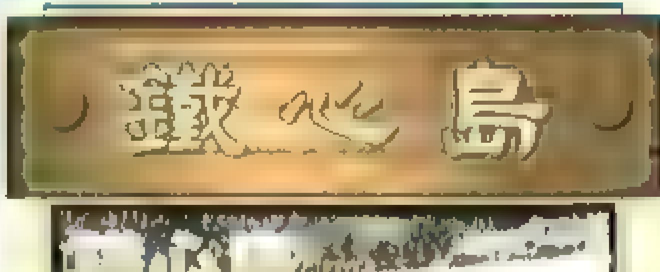


鐵智很高興步驚雲終於想通了，儘管去做自己想做的事，鐵智答應會幫忙照看屍身，並安葬在一個與世隔絕之地。步驚雲也算是了卻一樁心事，當務之急應是設法尋回天兒才是。

# ROUND 3 天劫



## 鐵心島

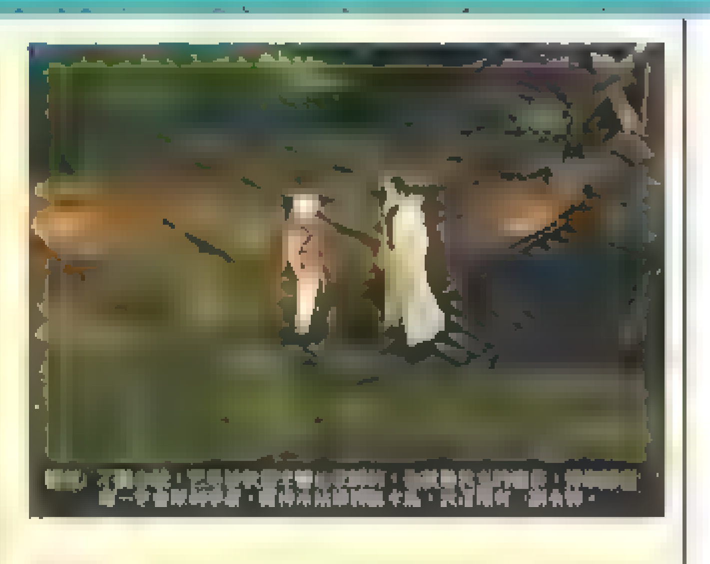





冷胭踏上鐵心島遇上懷空，言道鐵門近來連續發生數起命案，奉島主之命調查此事，故而對生客多所盤問。冷胭表明自己是絕世好劍的劍奴，此來正為尋找[illegible]，懷空指係借來醫治師尊痼疾，待痊癒後定當原劍奉還。懷空並交予一副令牌，可讓冷胭在島上通行無阻，也請務必拜會島主，師父老人家會很高興的。



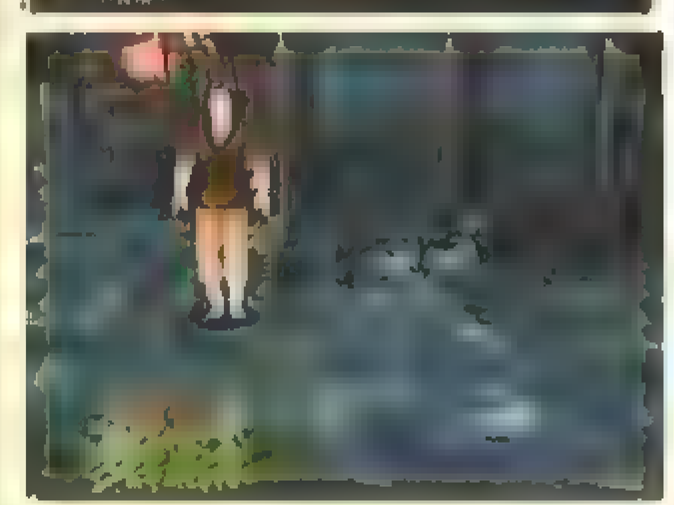
長老林桑指島主鐵神於無意間發現此島，因島上鐵礦奇豐，遂命名「鐵心島」。為了開採鐵礦鑄造兵刃，更由左近招募漁民充當島民。懷滅則指島上最近發生了幾件



怪事，已有多人被抽乾體內血液而亡，搞得島民人心惶惶。

劉姥姥聽侍衛小黑提過，鐵門內部有一處天香閣，遍植奇花異卉，爭艷稀世罕有，請求有機會能幫她找來桔梗花親眼目睹一番。仿年提到鐵門弟子中以懷滅、懷空和[illegible]人最為突出，更是門主的入室弟子，能得島主親授武功

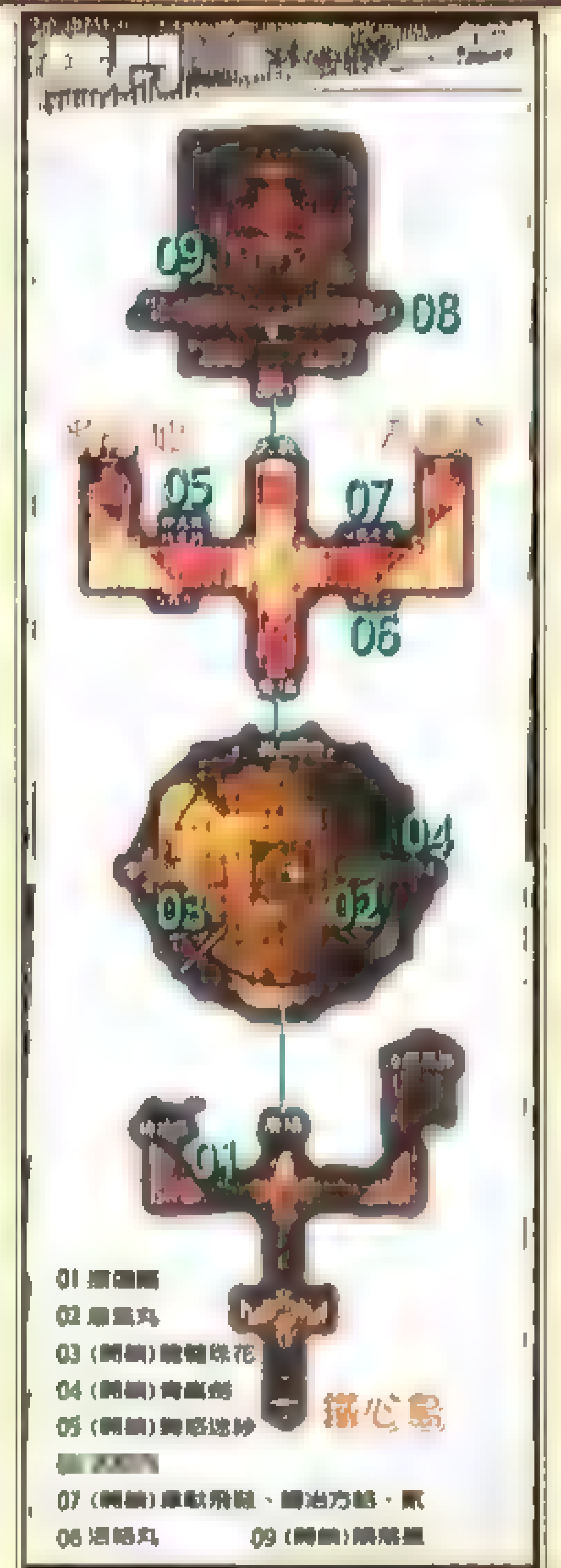








## 鐵門

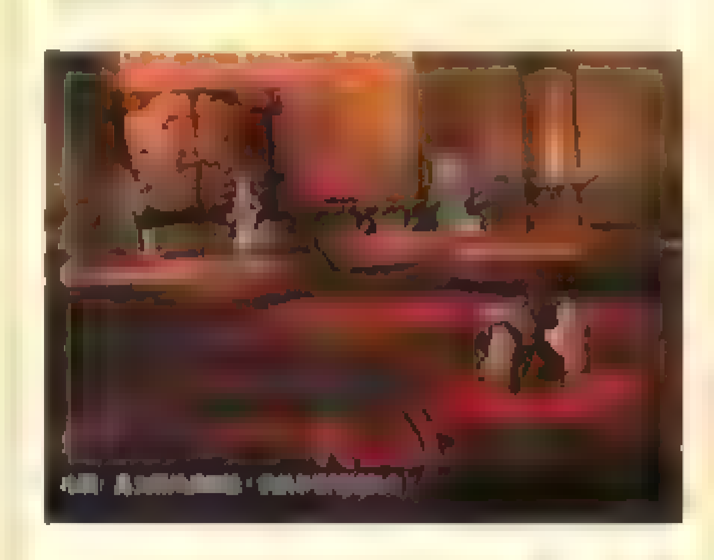



冷胭來至心使房內，聽聞心使談起十多年前與門主一起構思一件完美無瑕的戰甲「天劫」，由於要求力臻完美，這件戰甲需用世上不同的奇鐵合鑄為一，以求能擁有各式奇鐵的力量。唯使用一日之後，便會迸散而難以久長，然而絕世好劍因以「異鐵」所鑄，具備吸攝奇功，若能把它加在天劫之中，便能將奇鐵扣緊，歷久不散，天劫亦將成為絕對無懈可擊的可怕武器。這或許也是組合天劫的唯一辦法。





大廳裡終見到門主鐵神，表明因身染奇疾，需要借重絕世好劍黑耳奇鐵的吸納之功來化解體內劇毒，這個過程尚需些時日，請冷胭在門中休息幾日，待疾癒後自當奉還。冷胭欣然接受，鐵神當即命心使帶冷胭至西廂房暫歇，叮囑務必要奉為上賓。

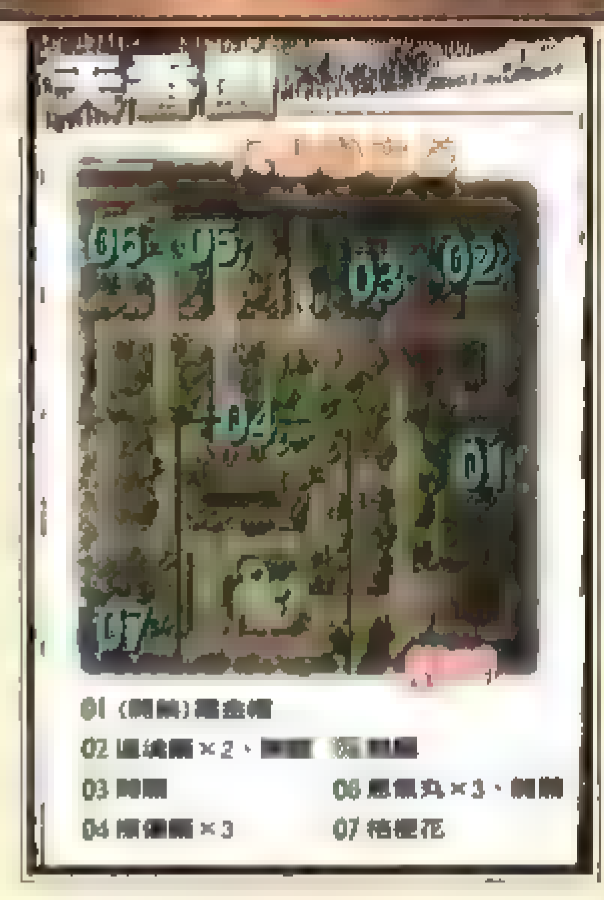


冷胭於西廂房休息之際，忽聞門外傳來異響，追出房時見到鐵獸挾持一名門人遁去，因甩不掉冷胭的緊緊追奔，鐵獸乃出手退敵…打敗鐵獸以後，懷空適時聞聲而至，得知鐵獸背負的門人在此之前已告身亡，而那鐵獸的武功也屬上乘，猜想幕後主使人定非簡單人物。懷空指昨日同一時間亦感覺有不明人物進出天香園，也許幕後主使者便是藏身在天香園中。師父交託他看管的至兇兵器「天罪」亦不翼而飛，這事想必和島民陸續遇害有關。



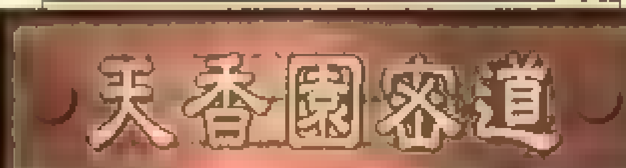
懷空請冷胭協助他一同調查此事，冷胭因感難以置身事外，是以欣然同意。

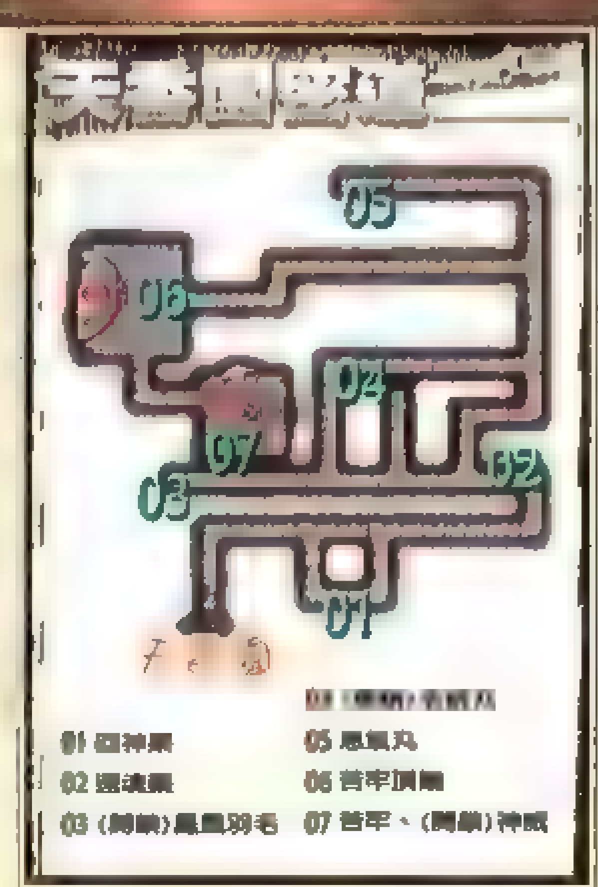
## 天香園




冷胭與懷空在天香園中啟動四處開關以後，天香園密道入口已告開啟。將桔梗花帶給鐵門外的劉姥姥可得一萬兩餽贈。



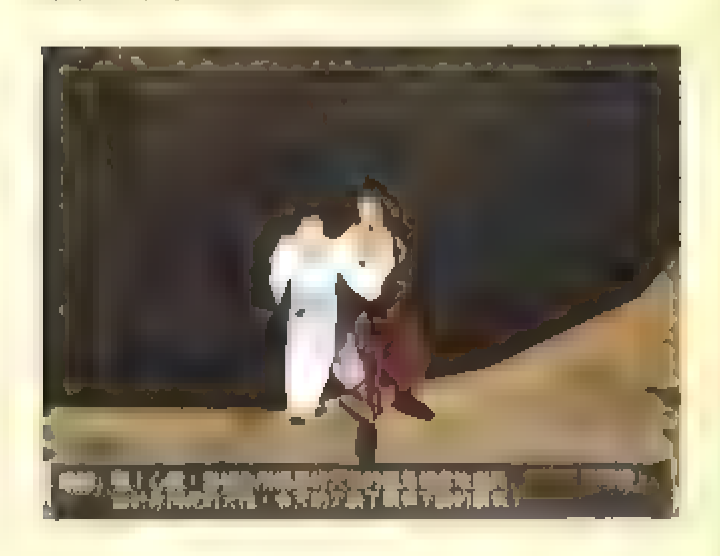


二人來至苦牢頂端見到鐵神與心使，心使是遭鐵神所抓來，因他檢視遇害島民傷口時，發現極似為「天劫」所殺，當心使得知「天罪」亦不翼而飛之後，更加證實他的懷疑是對的。原來鐵神這十多年來一直佯稱有病，實是秘密在此鑄造「天劫」。



鐵神不諱，心使當年打造的武器確是相當完美，只可惜由於拘泥的天性使然，令天劫欠缺了戰無不勝的霸氣。心使終算明白了，鐵神原是計劃將「天罪」加之於「天劫」之上，還要以活人之血浸染之，令其兇性更盛。鐵神揚言，天劫係因心使而創，由他所生，若是再能加上創造者的鮮血，其力更將會益形揮發而蓋世無敵…



懷空眼見師父親誅心使，當即上前質問，鐵神謂心使的身份並不如所見的單純，並計誘懷空趨近苦牢入口。當神武使奉命打開苦牢時，鐵神出其不意的一把將懷空推入了苦牢…





懷空掉落苦牢之中，幸為師父鐵神所救，這個被禁錮在苦牢中的鐵神，才是他真正的師父…在外以鐵神名號招搖撞騙的是鐵神的同胞兄弟鐵狂屠，當年他為了掌門之位與天劫，而將鐵神禁錮在此。得知鐵狂屠已獲得絕世好劍之後，鐵神嘆道天劫顯然已接近完成之日，眼見蒼生浩劫在即，師徒倆人卻猶被困在苦牢中，無計可施

懷空深信步驚雲的門奴冷胭姑娘就在左近，待她發現情況有異，必然會設法營救。既如此，鐵神當即傳授「煉鐵手」口訣給懷空，待他脫困後希望能奪回絕世好劍，則天劫充其量不過是短命的猛獸罷了

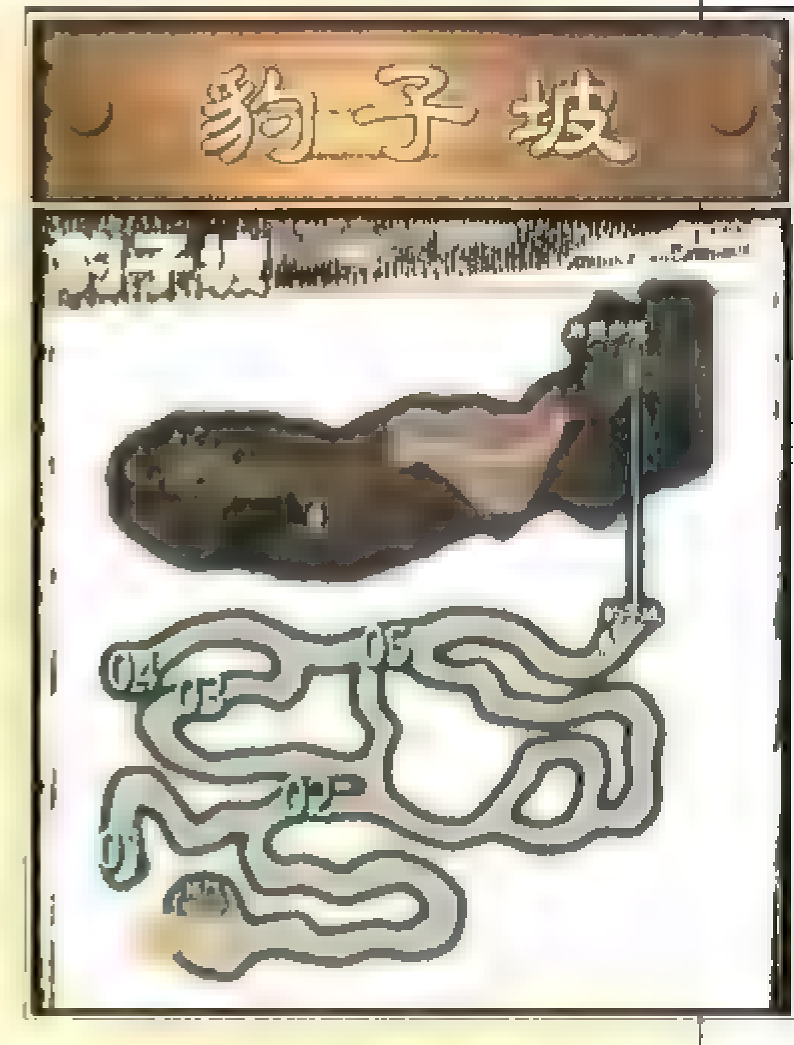
苦牢外，冷胭獲知懷空由苦牢裡傳出的信息，指稱必須先取得神武使看管的苦牢鑰匙，方能順利拉開牢口的鐵球。冷胭揣度，隨即獨自返回鐵門尋找神武使

冷胭回返鐵門並進入神武使房內，開口要苦牢鑰匙不成，唯有以武力取勝了…

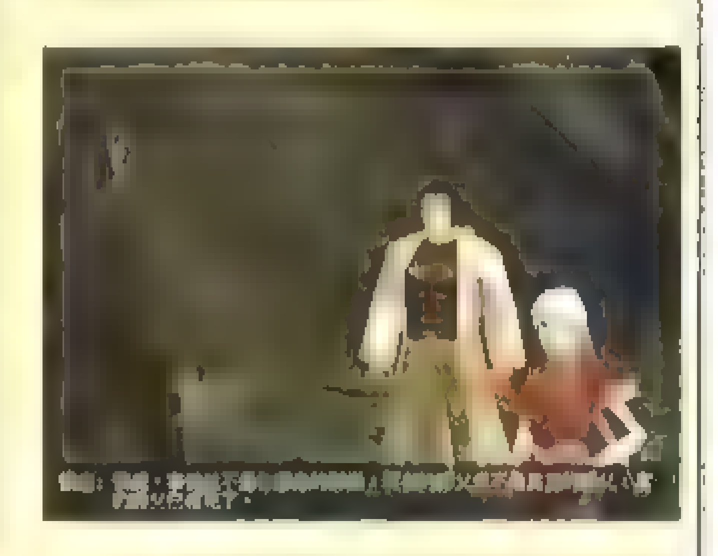


回返苦牢救出鐵神和懷空時，鐵狂屠也同時現身阻攔，鐵神要他歸還絕世好劍未果，懷空與冷胭只好聯手以對。鐵狂屠落敗後，懷空順利取回絕世好劍，鐵神則諭令懷空速與冷胭離開，自己則牽制住鐵狂屠再施殺招。

懷空尚自猶豫不決時，冷胭一把拉了他就跑…於此同時，鐵神冷不防的遭受鐵狂屠的毒手了…




冷胭拉著懷空一路逃往豹子坡，二人來至岩壁步道時遇上懷滅，懷空急欲解釋真正師父遇害的原由，詎料卻遭懷滅攣脅，並即命人將懷空揹離現場…*

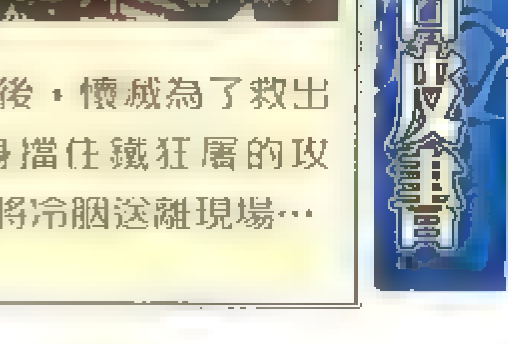


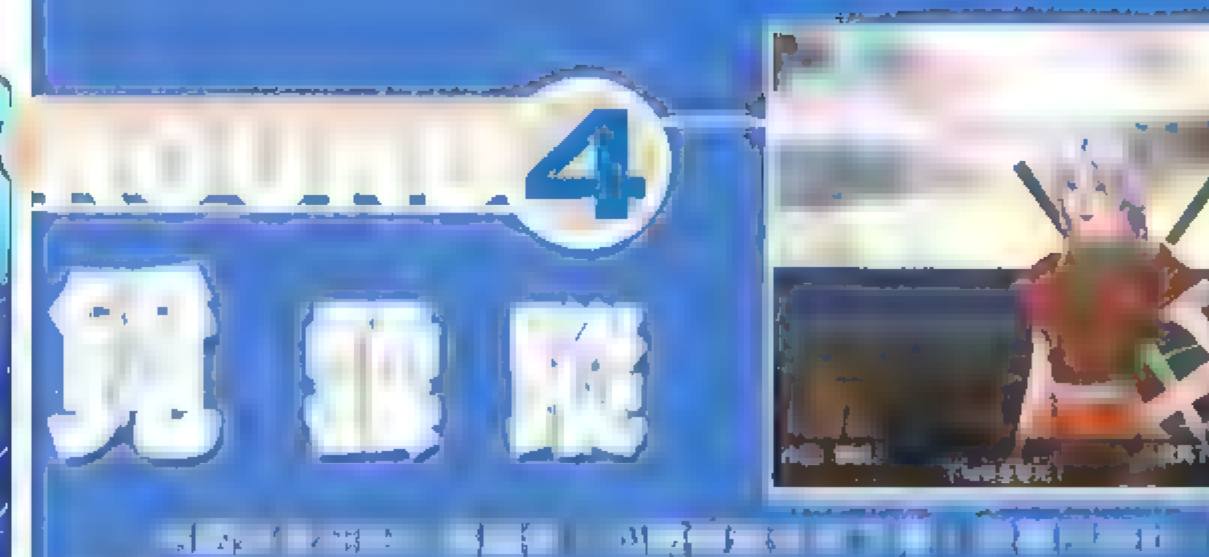
懷滅其實早已知道現今的門主並非真正的師父，因此暗中組成「黑闔」組織，待時機成熟好一舉揭發鐵狂屠的野心。但事情演變至此，乃不得不提早現身。如今，他會安排將冷胭與懷空載離此島，此地則由他留下斷後。只不過，鐵狂屠已然早一步追來，一場硬戰自是難免，冷胭只得硬著頭皮與懷滅聯手對付鐵狂屠…

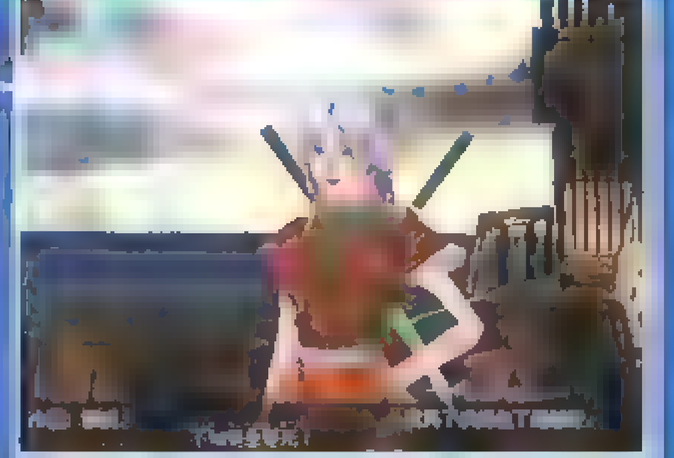


二人撐至最後，懷滅為了救出冷胭，竟以自身擋住鐵狂屠的攻勢，而適時運功將冷胭送離現場…











## 北水鄉

婷兒在遭海皇擄往北落海之後，幸為聶風和第二夢所營救，今日且高高興興的帶著聶風要趕回家裡…聶風自憶十多年前，雲師兄曾死將他由入魔邊緣救回，如今卻反而救回了雲師兄的女兒，該當是回報吧…



這一頭，鐵血箭莊主瞧出婷兒正是小[illegible]的女兒，後頭的獨眼男子步輕如風，敢情就是步驚雲當年的師弟聶風？當即命手下速做準備。

將猴頭菇處給嬸嬸，得到一千兩報酬。







聶風先至鄉長家中詢問「卓山」一家下落，鄉長早已知悉卓山乃是步驚雲的[illegible]，且因恕惹來不少仇家上門尋釁，弄得鄉里不得安寧，但可真不知他們一家的去處。

## 卓山居



聶風來至卓山舊居前，埋伏在此的鐵血箭莊主當即率眾留難，為的是當年步驚雲襄助雄霸南征北討時，曾血洗鐵血箭莊，但凡與步驚雲有關係之人都難逃一死。在鐵血箭莊主點燃引信爆破之前，聶風夫婦早覺有異，當即護著婷兒逃出了居屋。聶風囑咐第二夢帶著婷兒躲在一旁，鐵血箭莊主則由他出面料理…





打敗鐵血箭莊主之後，但見一支鷹舞箭送來無名帖，函中意謂廣邀當世豪傑齊赴天下會一聚，發帖人自稱是無名前輩的第二弟子，但聶風卻記得無名前輩除了雲師兄和劍晨以外，並無收納第二名弟子。第二夢則指雲師兄很可能也已接獲通知，不定還會趕往天下會謁見其師，這是讓婷兒與父親重逢的絕佳機會。只不過，聶風心下仍然納悶不已，無名前輩已歸隱多年，今日猶以第二弟子名義廣發邀帖，究為何事呢？



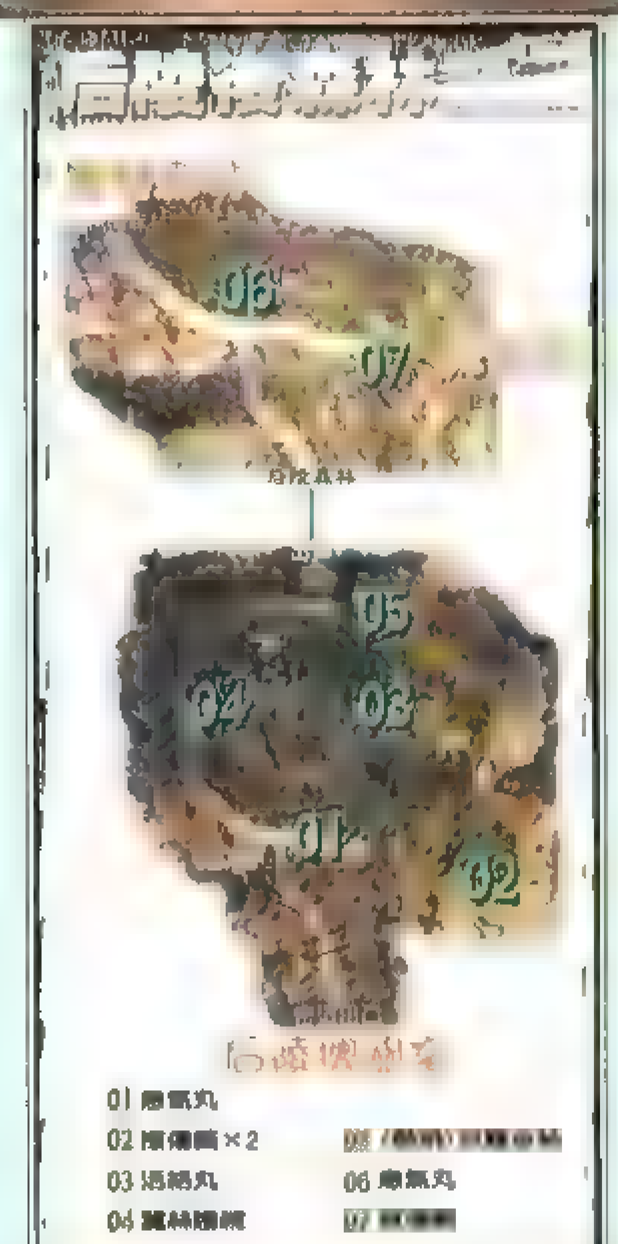


聶風決定前往天下會一趟，途中可往天陰城歇息。此起，需由北水鄉搭船至南安鎮不夜舫，出了鎮外再往北經后陵前森林、后陵機關室、后陵後森林，方能抵達天陰城。



POINT

## 后陵後森林



## 天蔭城



有間客棧的阿鴻酷愛美食，專程介紹精心打造的「紅燒凸眼金魚」。他在尋找一本叫「搜神錄」的食典，並備有一份大禮。



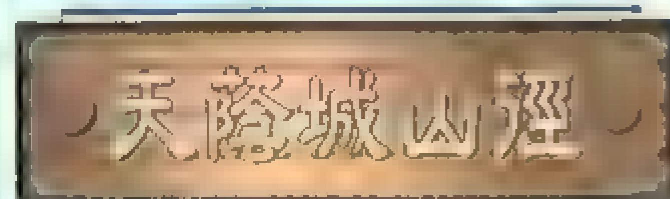
POINT

聶風進入武器店時，瞧見牆上所掛之武器甚好，店老闆指稱此刀喚為「赤日」，雖非奇兵利器，但因係父親一番心血所鑄造，故而並不出售。

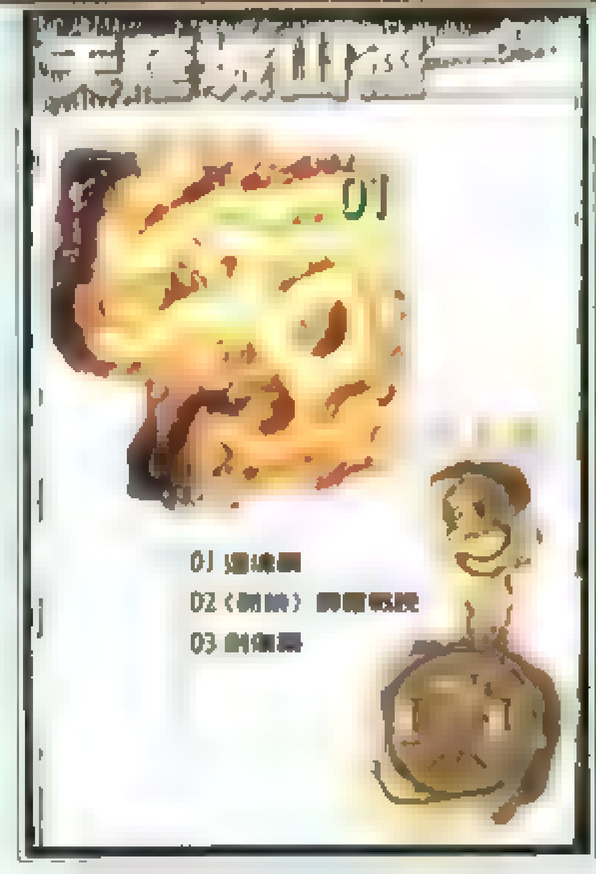
此時店中出現一名東瀛刀客皇影，竟指人刀必須匹配，方能達致刀的最高境界。聶風與之交換了一番對刀的見解，皇影竟然要求聶風當地驗證…聶風花了一番力氣才獲勝，皇影出於敬重聶風的刀功乃毛遂自薦，與聶風結伴同往天下會。



POINT



## 天蔭城山徑



## 天下會

| | | |
|---|---|---|
| | 1 層 | 蓮華玉鐲、(開鎖)龍牙護腕、(開鎖)光珠寶鎧 |
| | 2 層 | 銀兩184 |
| 第一樓 | 頂層 | 創傷藥×2、辟毒銀針×2、(開鎖)紫綃銀紗 |



聶風殺至第一樓頂層時瞧見絕心，他的詭計已為聶風識破，所有機關皆已失效，此番絕計逃脫不了。絕心揚言引爆雷池，讓三分校場上的中原群雄全都死無葬身之地，但顯然機關都已真的失效了…

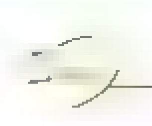


打敗絕心之後，皇影表示此番來到中土乃受人所託，與聶風比刀之事，待他了卻後自然會前來尋找聶風，皇影乃就此離開。

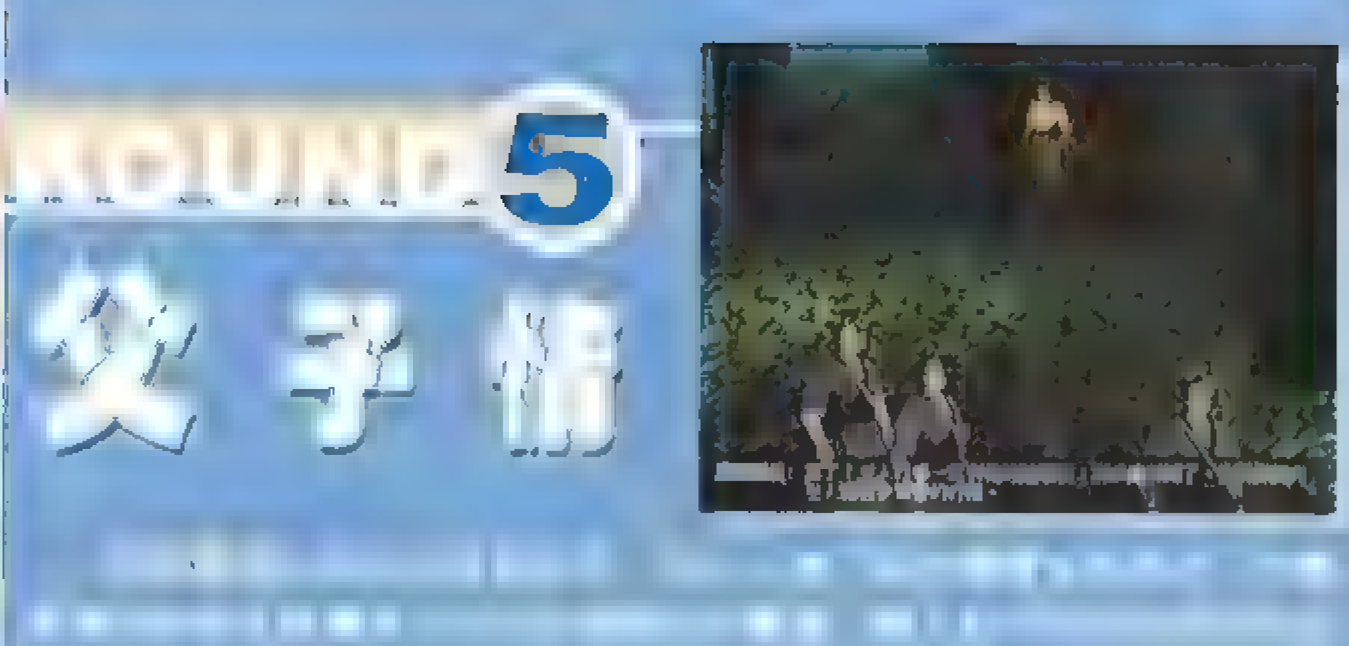
絕心趁隙乘滑翔翼逃離第一樓，聶風見狀即刻施展高超輕功以追，就在半空將絕心打入了萬丈深淵…












## 黑闇森林





步驚雲打敗狂森的同時，黑闇匯報在一旁窺伺，正要向其他基地報告。步驚雲耳聽得「黑闇森林的盡頭」，敢情就是他們的根據地？當下決定再入森林一探。

霍翁有事相託，謂女兒君華正値雙十，日前卻無故失蹤，很是擔心。步驚雲剛才聽過「小菊花」的名號，但當時並未留意內情

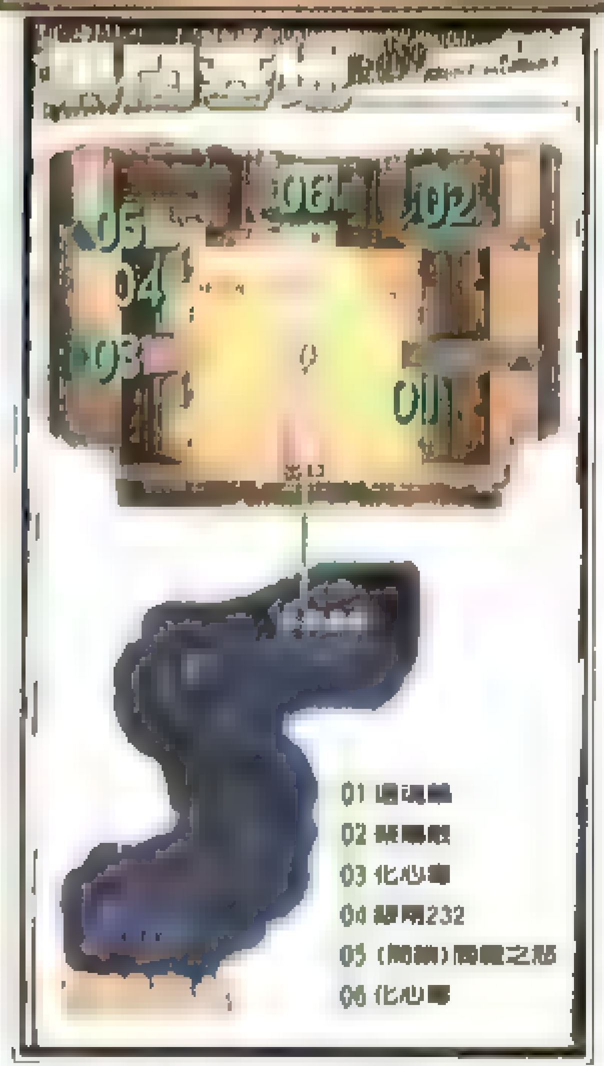


## 黑巖鎮

進入鎮內瞧見一夥人聚賭，狂森連賭連輸，賭到狂處竟賭起圍觀人頭是單是雙，結果為了驗證一名孕婦腹中是否單胎，居然興起剖腹驗明的念頭，幸為步驚雲及時攔阻…

## POINT



返回黑闇森林再往東北角即進入黑闇基地，步驚雲指名要找懷滅，只要他交出天兒便可饒他命。懷滅綁架天兒正為此一戰，想要兒子可得先過了他這關…詎料懷滅輕易便落敗，步驚雲見他肩膊轉動不靈，且真氣遲滯，像似有傷在身，當下決定待懷滅傷癒時，再於森林中的「守心亭」等候再戰，戰事乃就此暫歇。

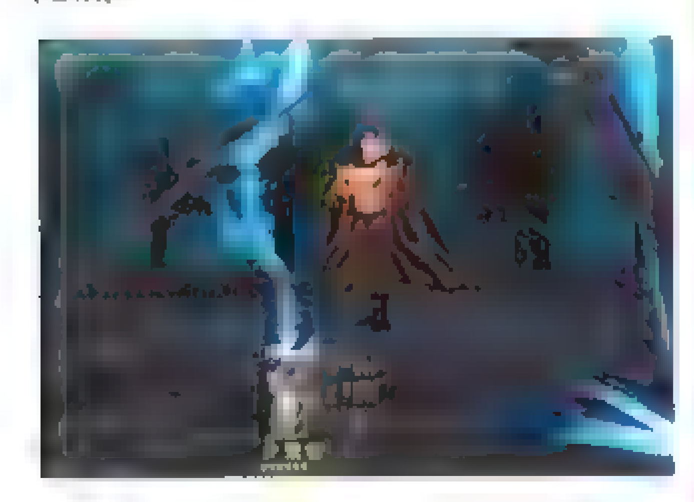
自從懷滅得知鐵狂屠陰謀之後，便暗中在江湖上招兵買馬，以暗月為標誌，成立了「黑闇」，冀求有朝一日能與之抗衡。蒙面客蒙天宣稱黑闇雖暗地裡行事，但並非惡人，且向以「劫富助貧、濟弱扶傾」為宗旨，前陣子在森林中執行任務時還救了一名女子，不信的話可往廂房問問她自己…步驚雲果真在廂房裡見著「小菊花」霍君華，急謂前些日子為爹爹痼疾上山採藥，不慎摔斷了腿，多虧黑闇這群蒙面客兄弟拯救了她，有勞步驚雲代為傳達消息給老人家，待傷癒後即會返回。





## 黑闇森林

守心亭即是森林中的小亭子，當步驚雲抵達時，懷滅早已在此等候。但因挑戰江湖好手以汲取經驗心切，是以不顧傷疾初癒的劣勢。懷滅強調唯有挑戰強者，方能激發戰鬥潛能。步驚雲對他這般氣魄甚是讚賞，今日不死，他日必然名鎮江湖。



懷滅落敗時，卓天跑出來阻止步驚雲誅殺他，並言懷滅綁架他純為激刺步驚雲出面與他一戰，其實懷滅一直對他都很好。說話間，狂森忽然現身在卓天身後，並高舉卓天重摔於地，此舉著實激惱了步驚雲，當下便解決了狂森…

懷滅見步天脊骨碎碎，性命危在旦夕，但據他所知，距此百里以外的藥廬有一異人，相傳有起死回生之術，提議步驚雲可懷抱步天前往求醫。藥廬由黑欹鎮經過十方旱地即可抵達，他因路熟，故可帶路前往。

途經黑欹鎮向老爾轉達「小菊花」的近況，可得五千銀兩餽贈

## 十方旱地




## 藥　廬

步驚雲原本就認識神醫，神醫不需問明來意即知曉步天呼吸空滯，背有碎骨之聲，七日內不得醫治，一命難保。



神醫是要醫治步天，但得先讓步驚雲幫他找到一把名為「無形」的劍。此劍薄如蟬翼，沾血不鏽，用以插入步天已碎的脊骨中，可串連成一條劍骨，藉以取代原本脊骨的功能，如此即可再次活動自如了。



神醫指出，過了十絕森林住有一名武功高強的傢伙，自稱是「十親不認」，殺了他便可取得無形劍。

## 十絕森林




## 不認之屋

(開鎖)麒麟火眼、搜神錄

(開鎖)紅蓮飛舞

到得十絕森林內部終得見十親不認，他已料準步驚雲是為了神醫來取無形劍，但指神醫那老頭兒未必告知他們之間的關係…當年神醫拿十親不認兄弟倆試天狼獸藥，在大哥痛不欲生之際，十親不認即是以無形劍替大哥了結痛苦，那老頭兒自始至終絲毫不關心兄弟倆死活，至此也就不再信任親情，因為…神醫正是他兄弟倆的父親…

無形劍算是大哥遺物，豈能輕易落入一個喪心病狂的老頭手裡？步驚雲若執意要此劍，恐怕得拿出點本事了…

十親不認終不敵步驚雲與懷滅的聯手攻擊，步驚雲表明純為取劍救兒，並無意傷人性命。十親不認原本一心求死，但步驚雲聽他言語並非絕情寡義之人，是以一番言辭相勉，不但順利取得無形劍，且已獲致十親不認的認同支持



## 藥　廬

回返藥廬並將無形劍處交給神醫，他倒高興十親不認被打敗了。神醫開始替步天診治之時，突然間闖入俠王府主，只因步驚雲當年濫殺無辜，昔日俠王府遺孤，今日齊聚在此預備復仇，揚言要步驚雲父子倆血債血償…

解決來犯敵人之後，步天也已恢復了知覺，鬼虎接著現身，指稱主人要見步驚雲。步驚雲驚聞師父無名要見他，確實感到十分意外…

# ROUND 6 敗亡之道



[illegible]

[illegible]可門口中[illegible]內南邊出口前往[illegible]

## 拜劍山莊




由拜劍港口登上山莊之前，冷胭見莊口守衛俱非山莊之人，接連打退二波鐵門門人以後，方始進得山莊。

盈良認出冷胭身份，言道日前來了一群不速之客，自稱是鐵門使者，一進莊內見人就殺。尤其那些人鬼不分的鐵獸更是心狠手辣，似乎早已佈署好要對付山莊了，想必意在「敗亡之劍」。

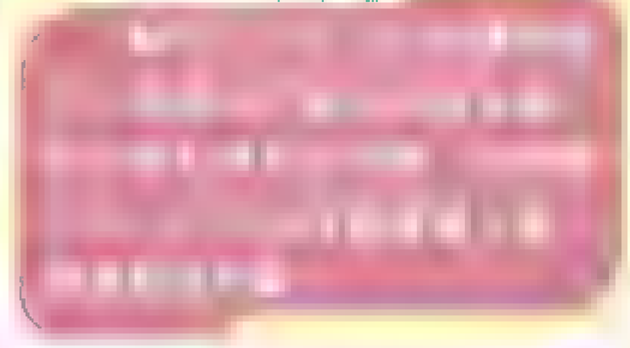




自從[illegible]取走絕世好劍之後，少莊主為了振興拜劍山莊，故決心鑄造一把超越絕世好劍的[illegible]利器來光大門楣，[illegible]終有了結果，而這把足以[illegible]絕世好劍的武器，正是「敗亡之劍」。可惜讓鐵門獲知內線消息，[illegible]劍之心，山莊也才有此劫難。

冷胭心想，[illegible]家先祖對於冷氏有恩，她絕不能袖手旁觀，務必要入莊問個仔細，就請盈總管耐心等候消息。

## POINT

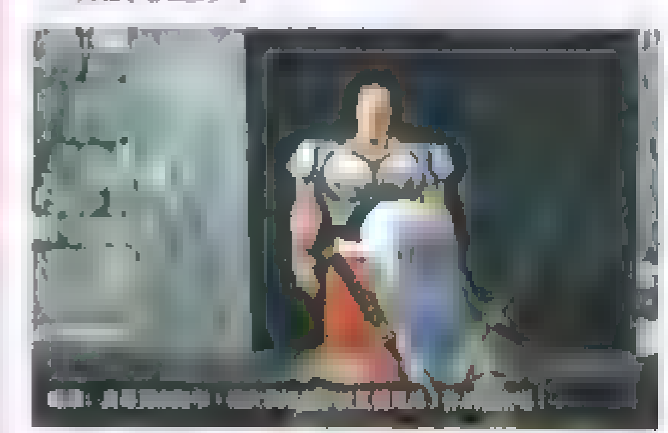


在上方角落找到一名鑄劍師，言道事發時，他正在鑄劍爐旁備鑄劍。因鑄劍爐需要兩塊礦石方能工作，於是前往礦坑尋找合適的材料，突然間一陣兵荒馬亂，緊接著發生的變故，他可就記不太真切了。

## 拜劍密道




冷胭與懷空中途離開前，遭遇鐵隼召集了五名兄弟攔截，五名兄弟雖是連番上場，但戰場上則同時只維持三人…

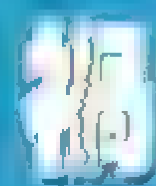


進入鑄劍爐時，驚見鐵狂屠已經順利取得敗亡之劍，但[illegible]此劍並無劍心，懷空只恨自己的煉鐵手火候不到家，未能及時為師父報仇。冷胭則在一旁向懷空解釋敗亡之劍的由來，懷空得悟鐵狂屠是要將敗亡之劍替代絕世好劍，用以加鑄於天劫之上。突然間，一支[illegible]帶來了無名帖，立將鐵狂屠帶往了天下會。



冷胭提議要前往天下會觀察後續，懷空也想趁便將劍歸還給步驚雲，再不然也可確知鐵狂屠的去處。只待自己的煉鐵手早日成熟，好為師父手刃仇人。

# ROUND 7







## 劍林




## 楓樹林

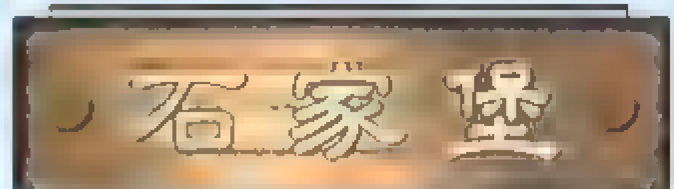



前進到出口時遇上皇影，這是前往石家堡的唯一途徑，皇影想當然也是要前去竊取秘密；而步驚雲則是為防止有心人搗亂，真可謂狹路相逢。皇影得知步驚雲攜帶無名所給的英雄劍，想來無名對於步驚雲必是深具信心，但他今日就要先粉碎無名對步驚雲的信念。

皇影落敗之際，有一名天皇出面干擾，並提醒皇影莫忘了要替他辦的事，若是為了與步驚雲纏鬥而誤了對天皇的承諾，也是一種失敗，而且是敗給了天皇…未知天皇究係何方神聖，皇影竟然對他言聽計從，步驚雲聞此人語氣雖平和，唯一字一句道來，無不隱然流露出一股未可侵犯的威儀。皇影依言要先替天皇辦事，與步驚雲間的勝負則容後再續。



## 石家堡






登上石家堡首遇東瀛刀客柳山冥、速水忍、仙道流和戶田野，這四人奉天皇之命在此把關，步驚雲這才驚覺方纔所見者乃日本天皇，他豈肯就此返回…東瀛四大刀客露出敗相之際，日本天皇已到了靈天寶塔塔頂，而無名也早已在此等候。

無名指天皇欲取尋回的父親遺骸已成一堆枯骨，今日若任令天皇取走，一旦皇上怪罪下來，石家堡便是九族株連，無辜慘死的生靈將



風雲2~七武器

難以數計。天皇態度極其強硬，他倒要瞧瞧無名如何能擋…

當步驚雲與懷滅趨近靈天寶塔時再遇皇影，這次正該好好分出個高下了…皇影再度不敵，而天皇也適時趕抵塔底阻止，他神態不變的諭令皇影毋須再戰，且揚言不需取回遺骸了。儘管皇影一臉狐疑，天皇還是轉達無名答應會見皇影。



天皇一行來至荒野與無名師徒會合，原來無名已然先將上代天皇安葬於此，靈天寶塔中的遺骸則是亂葬崗的枯骨而已…天皇有感無名義舉，應允有生之年絕不讓子民再犯中土。但有一人除外，因此人完全不受天皇的約束，而無名對此也瞭然於胸。

天皇繼則指皇影已前往齊天峰頂等候，他當初與天皇一同來至中土，亦只是衝著無名的神話而來，無名若堅不應戰，唯恐他會傷及無辜。無名則感此事終需做個了結，當即施展高超輕功前往齊天峰…

無名與皇影在齊天峰頂相會的過程，鐵狂屠躲在一旁看得真切，礙於無名的威名，鐵狂屠尚且不敢造次，且打算趁機先行離開…步驚雲與懷滅也已跟至了齊天峰底。



## 齊天峰






## 齊天峰頂

萬保樂、聚氣丸

**POINT**
登上齊天峰頂拿取寶物之以後，轉身再走出齊天峰頂會有動畫

步驚雲與鬼虎會合以後，遙望峰頂並不見無名與皇影的蹤跡，不論哪一方勝出，都沒有理由會帶走另一人啊！當下決定分頭尋找，鬼虎自願要往南，步驚雲只好由北地棧道往北村方向尋去。

往回走出齊天峰，再經由楓樹林南邊出口往北前往北地棧道。

## 北地棧道




## 北　村

抵達村口見雪峰寨眾無禮叱責一人，步驚雲感覺此人身影極似劍晨，與懷滅聯手擊退雪峰寨眾以後，步驚雲上前責問劍晨何以撇下楚楚而獨自現身於此。劍晨指前些日子江湖盛傳步驚雲重現武林的消息，楚楚即日夜期盼再與步驚雲重聚的機會，使得劍晨急欲徹底查明此事，因在楚楚心目中，步驚雲永遠佔有最重要的份量。劍晨擔心難以面對步驚雲與楚楚有朝重聚的情景，故而選擇了逃避…



步驚雲聞後指稱有些事永遠逃避不了，他倒想要見楚楚細說分明，劍晨指她人在秋意森林裡的望心橋。



步驚雲到望心橋瞧見楚楚的身影，而雪虎則於此時現身攔阻，因步驚雲適才於北村已得罪雪山寨，步驚雲乃與懷滅聯手對付雪虎…

步驚雲指雪虎即是自己的仇家，若是楚楚強欲與他相隨，則始終是有凶險相伴，永無寧日的。步驚雲回首人事滄桑，十多年來自己不但有了妻室，更經歷了失憶的痛苦，著實已無當年與楚楚在一起的感覺了…步驚雲話說完後，頭也不回的離開，劍晨則悄悄的出現在楚楚身旁…如今師父無名生死未明，身為弟子絕不能置身事外，劍晨表明要與步驚雲一同前去尋找師父下落的意願，而楚楚則頗為體諒的鼓勵劍晨前去…

步驚雲與劍晨於途中遇上弦衣，此人開門見山的直指無名的下落，謂有一人曾親眼目睹無名與皇影為何失蹤的過程，此人即是鐵狂屠，他如今身在玄鐵門，應儘速前往尋找，否則事恐有變。



步驚雲心下思量，雖然不明瞭弦衣來此通風報信的目的何在，但無論如何，既有的線索絕不能錯過的。

# ROUND 8







## 南安鎮

由鎮內南邊出口來至不夜舫，聶風獨自巡至左邊岸頭時，驚訝此地何以變得如此安寧，莫非發生了變故？步入船隻遭遇到破軍，指稱聶風的親人已俱遭天門所俘，此番係奉帝釋天之令，來取聶風的性命…聶風極力抵抗破軍二人的攻勢，臨了破軍使出殺招…



## 鏡湖



聶風甦醒時已不知身處何地，只記得與破軍且戰且走，最終甩開了天門的追擊，但卻負傷至此…抬頭望見柱上留有書信，署名為獨孤，多年不見的獨孤姑娘，如今看來，她倒是平安無事…

自與破軍一戰，聶風自覺戰意不復當年，雖不知天門有何陰謀，但肯定是極強的一夥敵人，必須努力提昇自己才是。眼見腳下湖水一日風起雲湧，便會捲起滔天巨浪，水在怒其實只因風在動，水借風起浪！聶風明白其中道理之後，決心要以身試招…湖中的波浪有一定的順序、大小起伏，與聶風腳勁同樣分為五級，只要腳勁加上波浪的等級大於或等於八即算成功。在五次的機會裡，成功達三次即可領悟「動風雲」。

POINT



之前襲擊聶風的一夥人自稱是天門，應是位於北邊的一處懸崖上，只要上了天門，想必可打探出第二夢和婷兒的下落。





## 陽關道




## 亂石崗



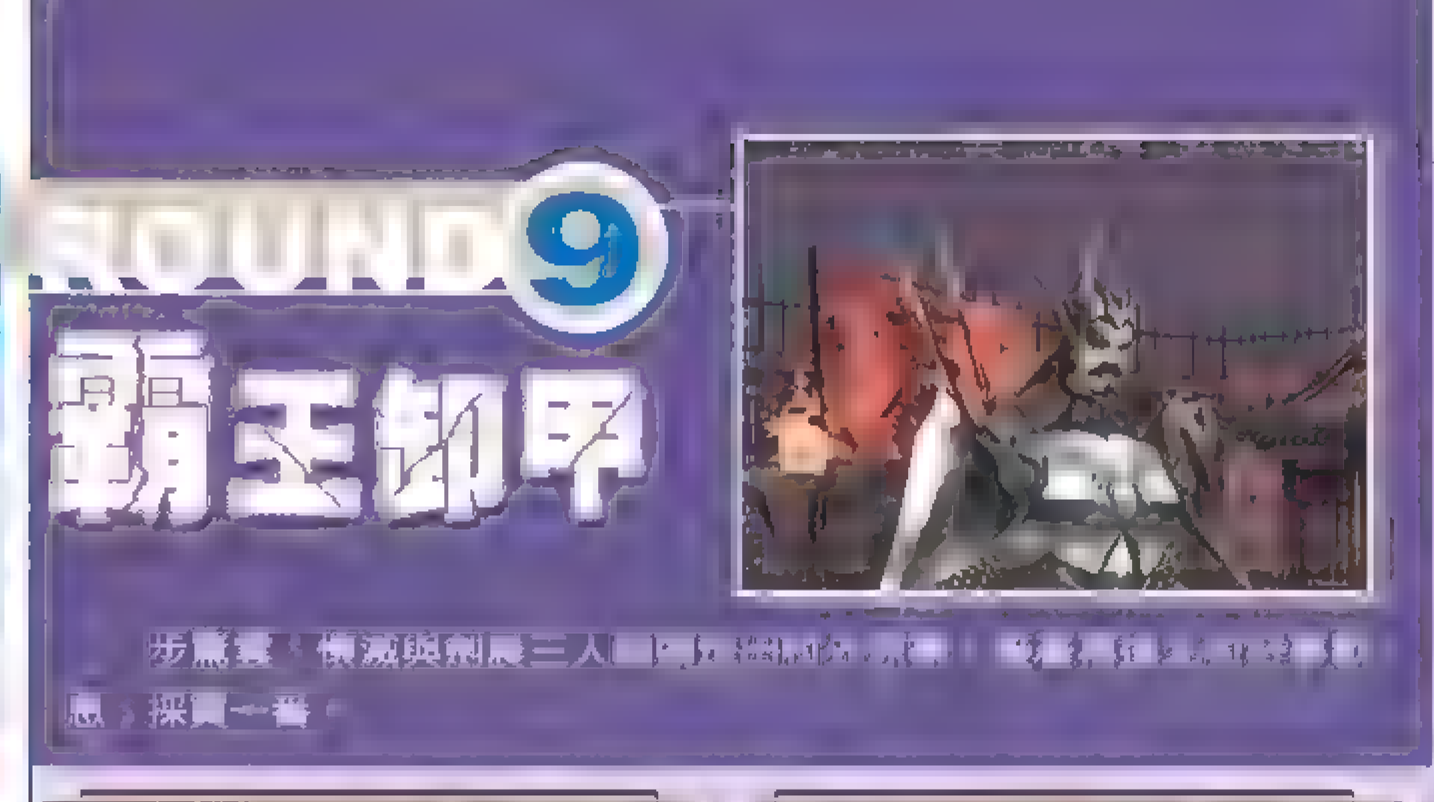

聶風在亂石崗裡遇上神將，指稱聶風的一舉一動都瞞不過帝釋天，此時此地便是聶風的葬身之所…聶風雖經努力的撐持了一陣，但最終仍遭神將擊傷而身臥亂石崗…



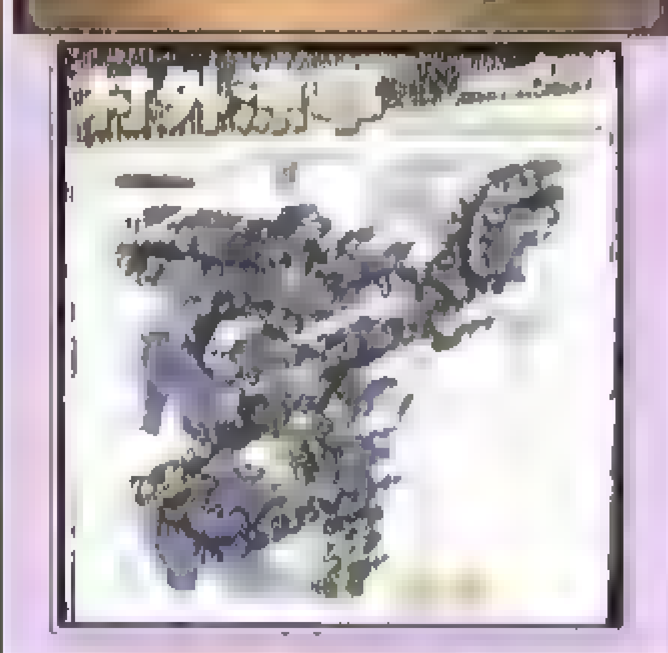
POINT



# ROUND 9 霸王卸甲



## 村外涼亭




## 北村

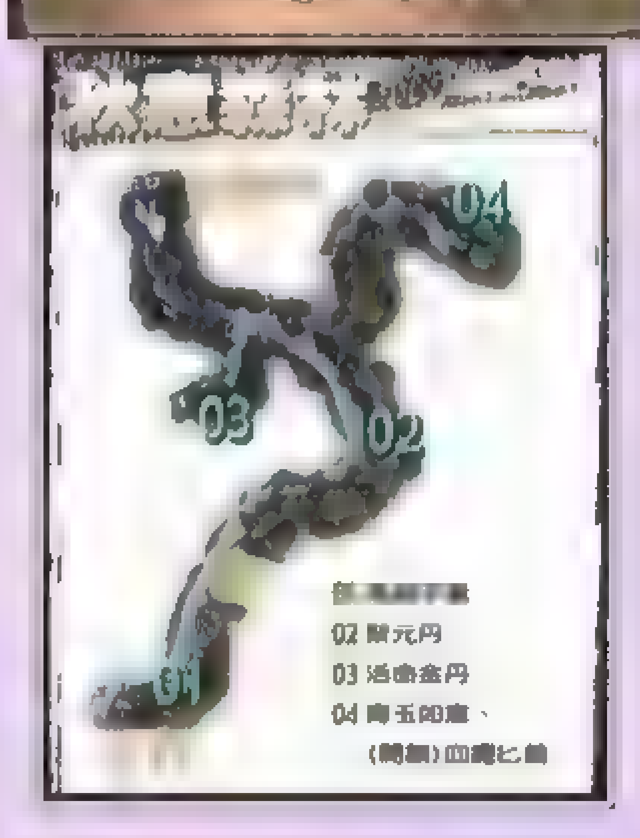





南安鎮潘員外所需要的七樣藥材，在此村裡的道具店皆可購得。(帶回南安鎮給潘員外可得二萬五千銀兩的報酬。)




## 秋意森林



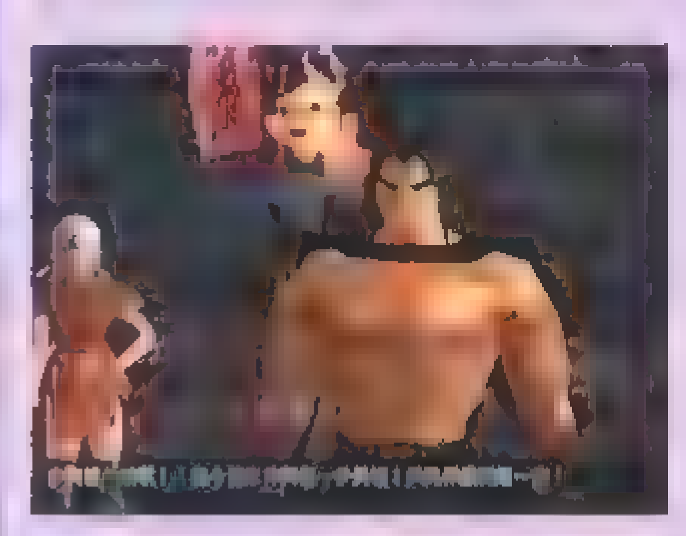

## 玄鐵門






步驚雲三人跨進玄鐵門碰見冷胭和懷空，懷空當即將絕世好劍奉還給步驚雲，又見大哥懷滅安然無恙，甚為高興。據說他與冷胭二人是一路跟蹤鐵狂屠至此，步驚雲聞言不禁見獵心喜，回頭一望，前方的鐵狂屠已遭破軍擊倒在地，步驚雲乃與懷滅、劍宸趨前擋住破軍的殺招…

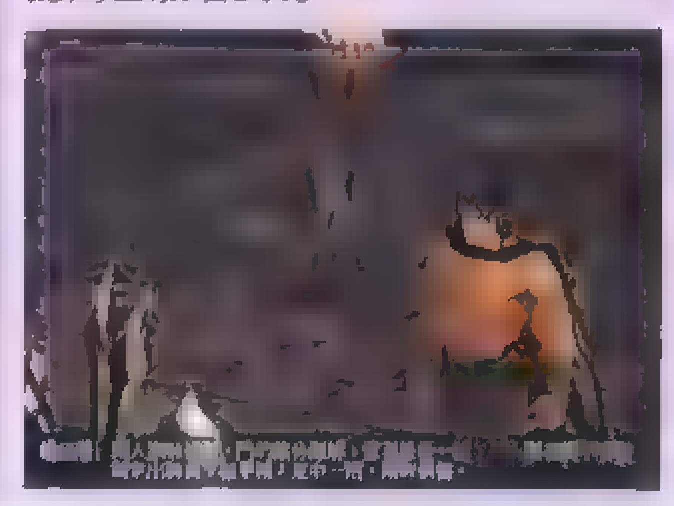
步驚雲坦言阻止破軍痛下殺手是為了保住鐵狂屠一命，不明就裡的懷空則聞言大怒，因鐵狂屠不但殺了師父鐵神，且作惡多端，早該擊斃！一旁的懷滅則忙著勸解懷空，唯有他才明白步驚雲的苦衷…



天門的神母質疑步驚雲妻子的死，全因鐵狂屠派遣十二海將奪劍所致，何以要放過如此罪魁禍首？但見步驚雲仍有堅持，神母無奈只得暫時放過鐵狂屠一馬；而破軍則擔心如何向帝釋天交代。神母強調鐵狂屠已如強弩之末，且帝釋天曾交代勿動步驚雲分毫，破軍這才氣急敗壞的跟隨神母離去。



鐵狂屠當道無名與皇影對決之時，他確是身在鄰座山頭觀戰，結果兩人各中了一招而兩敗俱傷，但立即出現二人身影將無名與皇影俘走。一個是手執通紅的火麟劍，年愈三十的漢子，步驚雲猜測是斷浪…另一人則是身材魁梧，身披奇形戰甲，一臉霸氣令人望而生畏。但最引人注目的，還是他那頭紅黑參半的長髮，以及瞬間擊倒二大高手的驚世駭俗武功。



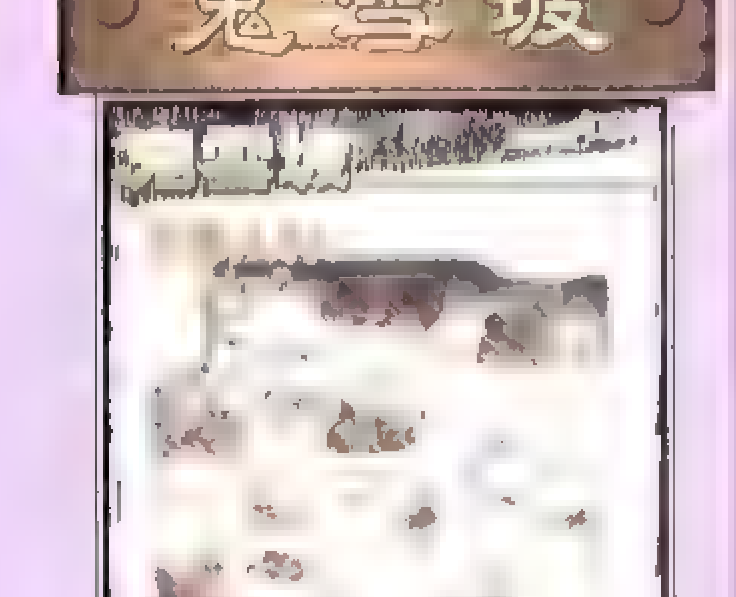
步驚雲見鐵狂屠似已徹底悔悟，乃放他一條生路，希望他盡力彌補過錯。鐵狂屠則請求能收留他在身邊，給他一個贖罪的機會。此時，弦真又再度現身，他不僅是消息靈通，且已知曉步驚雲正要尋找斷浪。據他所知，除了已知的無名和皇影，另有楚楚、第二夢、婷兒等，俱已遭到天門俘虜。



步驚雲終於得知聶風和婷兒未死的消息，也明白天門已逐漸將目標鎖定在自己身上，莫怪適才神母會輕易的退去。若是連他步驚雲也陷入天門的陰謀之中，恐怕一場武林浩劫勢所難免了。

弦真指由玄鐵門往東經過鬼雪坡可通往天門，此去凶險萬分，須得準備周全。步驚雲得到「天羅」。

## 鬼雪坡



抵達不動人界入口前，再度遭逢破軍留難，獲知步驚雲要往天門救人，當下就以刀劍相向，今日可要與步驚雲鬥個痛快…

## 自在地界

步驚雲置身於天門之內，心裡納悶何以帝釋天不殺他？接著神判與帝釋天步入廂房來，神判直指帝釋天希望步驚雲能爲他做件事，步驚雲則是一心想著要拯救遭俘的一干親友，根本懶得理會神判與帝釋天的話語…

走出廂房後，一路往南終見到弦真，催促眾人速隨他逃離…步驚雲表示疑問弦真如何混入，但因時間緊迫，弦真只道屆時將會由師尊細說原委，他此刻就要帶領眾人前去會見師尊…

## 鳳凰島




弦真終將眾人帶至師尊避世養生之地，此地環境與天門大不相同，師尊此刻就在前方亭內等候，請直接前去會見。

步驚雲請冷朋和懷空先去尋找聶風師弟，往後會以飛鴿傳書與他二人聯繫。往前在涼亭處見著弦真的師尊徐福，在解釋一切因由之前，他先說了一個久遠秦朝的故事…徐福指天門的帝釋天是他的弟子，可惜他包藏禍心，妄想在有生之年能雄霸武林，但以他優越資質窮思苦研，終悟得可使人長生不死的神物「聖心訣」。可惜聖心訣只能讓他不死，但卻不能令他不老，因此他必須藏身玄冰之中，以減緩身軀的日益衰老。唯一可令他長生不老的機會，便是等待「驚瑞」之日的來臨。



相傳世間有四大瑞獸一龍、鳳凰、麒麟和神龜。這四大瑞獸能橫跨千古，據說體內各有不同神奇，不但能延年益壽，甚至具有不老不死之效。「驚瑞」之日正是神龍甦醒之時，帝釋天不會錯過這六百年才出現一次的難得機會的。神龍是四大瑞獸中最猛最強之首，徐福不但需要步驚雲等人助其一臂之力，且需集齊「七武器」，而其中卻又唯有步驚雲能駕馭絕世好劍，因此帝釋天才會千方百計的將他的親友擒下，無非要對步驚雲軟硬兼施，希冀能得到步驚雲與天門合作屠龍。

徐福希望步驚雲能重返天門，只要在屠龍時找機會奪得龍的精元，便可以增強自身，一旦功力提昇，即有足夠的實力可與帝釋天抗衡。「驚瑞」之日，帝釋天一定會隨步驚雲而現身，屆時徐福便可率眾潛入天門，救出步驚雲遭俘的一干親友。

# ROUND 10



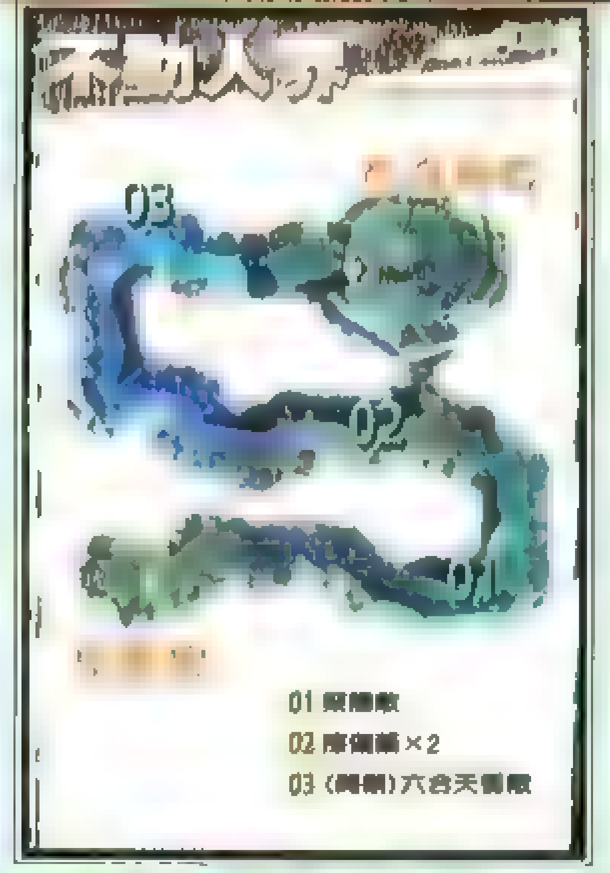
## POINT 海上交通網

| | |
|---|---|
| 北水鄉 | 南安鎮不夜舫 |
| 南安鎮不夜舫 | 北水鄉、鐵心島 |
| 鐵心島 | 南安鎮不夜舫、拜劍山莊 |
| 拜劍山莊 | 南安鎮不夜舫 |
| 內陸港口 | 水族村、鳳凰島、五皇山 |
| 水族村 | 內陸港口 |
| 鳳凰島 | 內陸港口 |
| 五皇山 | 內陸港口 |

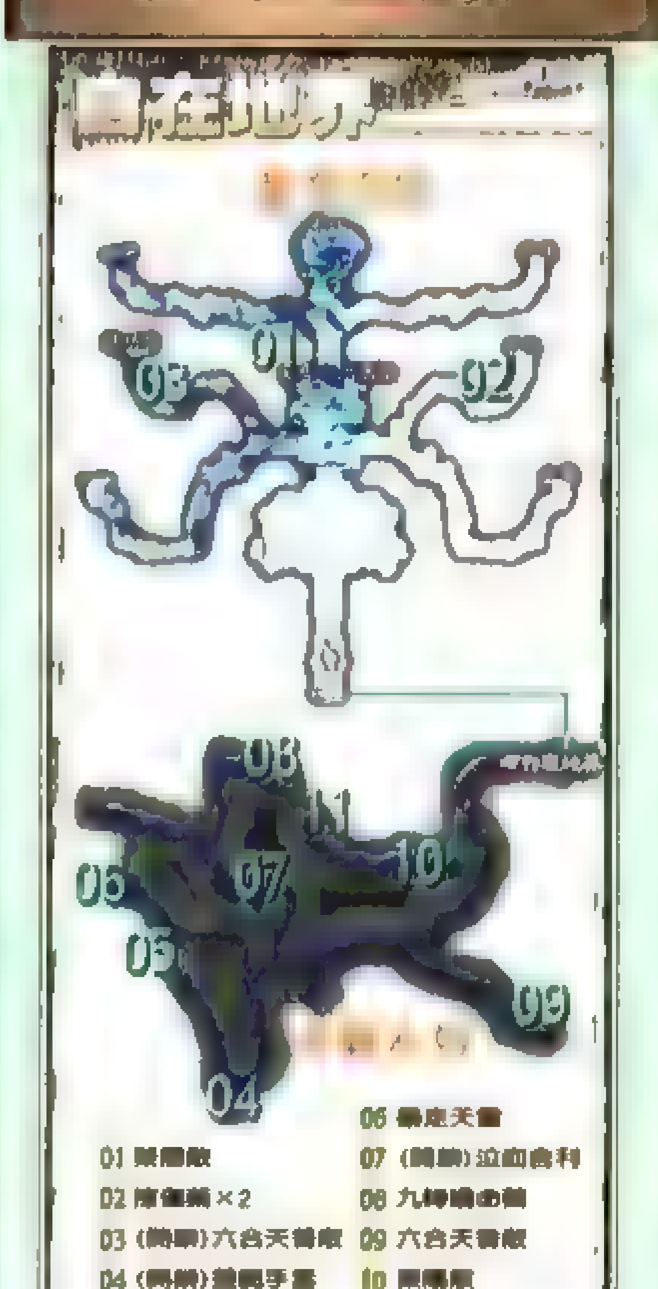


## 不動人界






## 自在地界




## 虛空天界

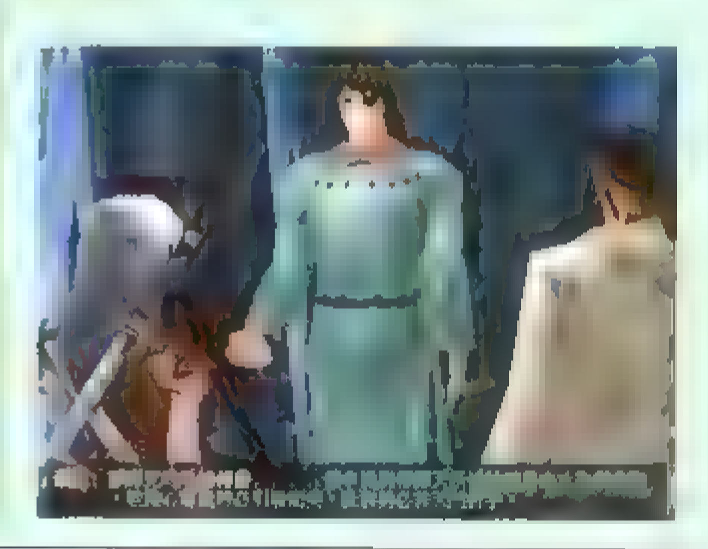





聶風獨自殺至牢房碰上冷腑和懷空，冰牢既是空的，想必已有人捷足先登。當下再接獲步驚雲飛鴿傳書，提到帝釋天所找的神龍是由水族所守護，他擒心屠龍時必然引發衝突，此族勢必非天門對手，希望聶風能及時前往援助，以阻止一場大屠殺。聶風心下計畫，看來得追上步驚雲的腳步才行。







# 水族村




這面，步驚雲與懷滅、劍晨、鐵狂屠已來至了水族村。九指神算指此村經歷了多年平靜，如今卻因天門而風雲再起。龍本屬神物，屠龍實在有違天道，天門如此逆天而行，想必也風光不了幾時。

水族祭師指每十個甲子才出現「驚瑞」之日，亦是大地陽氣最盛之時，但天門竟然要於此時屠龍…趕緊往湖心島去吧！





# 湖心島

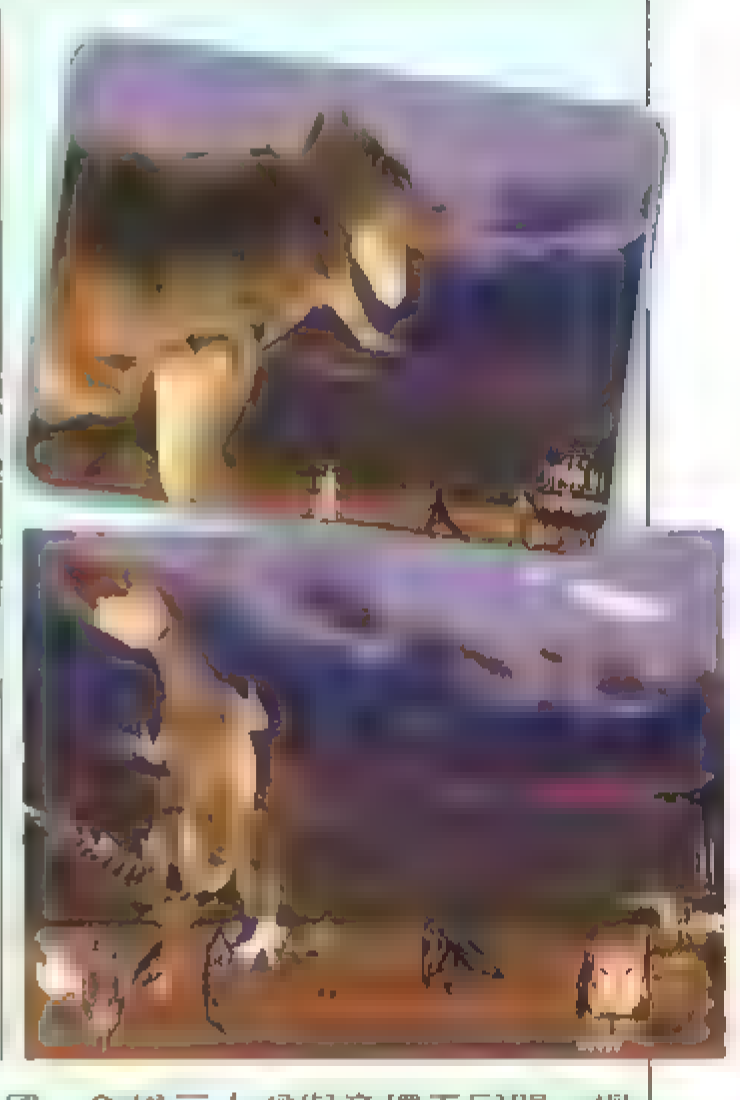



步下湖心島斜坡時，帝釋天一干人等早已在此守候。當神判宣佈屠龍時辰已到，帝釋天當即施展出玄天雷，接續在神龍身上的七處死穴施打天雷。緊接著再由破軍、神將、皇影等人發起第二波攻勢，帝釋天並轉向步驚雲言道，重頭好戲就交給他們幾人了…



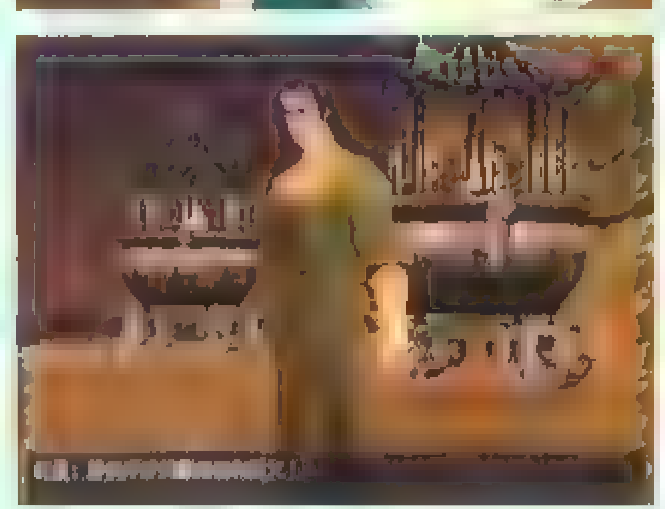


詎料圍剿神龍之人，個個心懷鬼胎，人人都想佔龍元為己有。當步驚雲與懷滅、劍晨合力解決神龍之時，搶奪龍元的舉動亂成一團…帝釋天見狀，氣急敗壞的勒令眾人交出龍元，恰在此時，聶風及時趕抵現場，帝釋天怒極而急欲見識「風雲合璧」的威力。步驚雲、聶風、劍晨三人遂與帝釋天展開一場激戰…

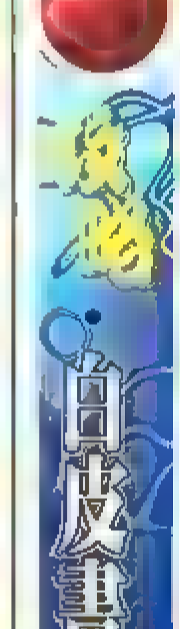


戰至最後，劍晨要步驚雲與聶風二人速速攜帶龍元走避，由他留下牽制帝釋天，唯請好好的替他照顧師父無名和楚楚…步驚雲有感不能讓劍晨白白的犧牲，故而強拉著聶風逃離了暴風圈…

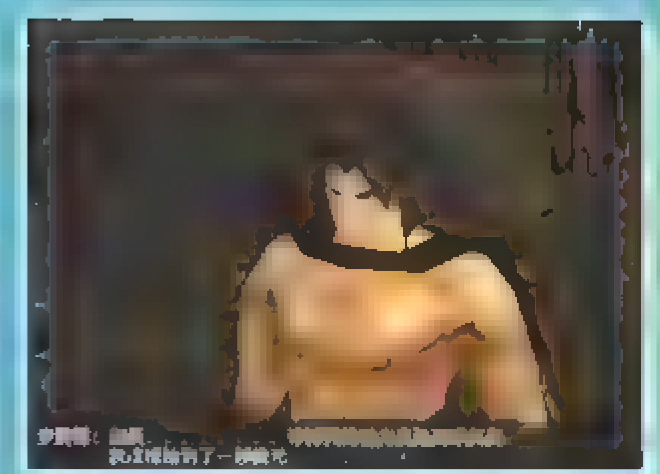








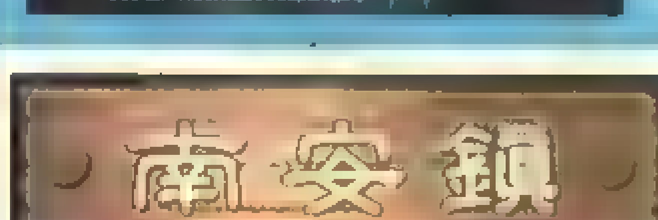
# ROUND 11







森林中(在03、04之間)遇見破軍，他顯已遭受重創。步驚雲見他傷重若此，且中毒未解，反倒不忍下手奪取龍元。破軍請求帶他往南安鎮出海港口，事成即可給予龍元。向來霸氣十足的破軍，竟也甘心出言相求，他雖十惡不赦，但步驚雲卻也不願見死不救。這時，躲在樹林一旁的斷浪反怪步驚雲多管閒事，遂與步驚雲等人槓上…

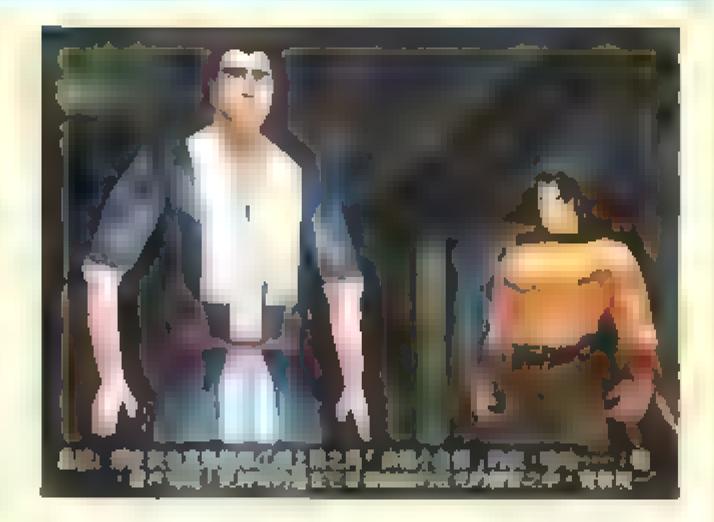


## 南安鎮

鎮內果真碰上鬼虎，據他四處尋訪的結果，發現在齊天峰下森林、后陵後森林、天門入口和鐵心島上都有龍元的下落



## POINT



他就能成為一流的鑄劍名匠。趁他改變心意以前，若能蒐集到這六部殘篇，就有機會能得到他身上的這顆寶貝─

## POINT

六部鑄冶方略蒐集齊全之後，即可到此向孟坡換取龍元

## 南安鎮

將破軍帶至鎮內涼亭附近的小港時，破軍果然信守承諾交出龍元。破軍同時也有很深的感慨，他一直以戰勝無名為畢生無上榮耀的目標，想不到瀕死之際，拯救他的卻是無名的徒弟…



## 鐵心島

孟坡前些天捕魚時，遇見一條青面虎鯊，在牠泛著幽幽紅光的腹部發現一顆炙熱的紅球，配戴上身以後，一些小傷及多年頑疾竟都不藥而癒。步驚雲心想，當日屠龍時，龍元一分為六，有一顆在混亂中墜入海中，莫非寶物即是龍元？

孟坡指春秋鑄劍名匠歐冶子著有一部「鑄冶方略」，但六部殘篇散落各地，只要擁有這六部寶典，

## 后陵後森林



## 齊天峰







來至齊天峰頂入口前，聶風主張要私自拜會皇影，請步驚雲等人先至石家堡耐心等候，待他事情辦妥，定然前去會合。

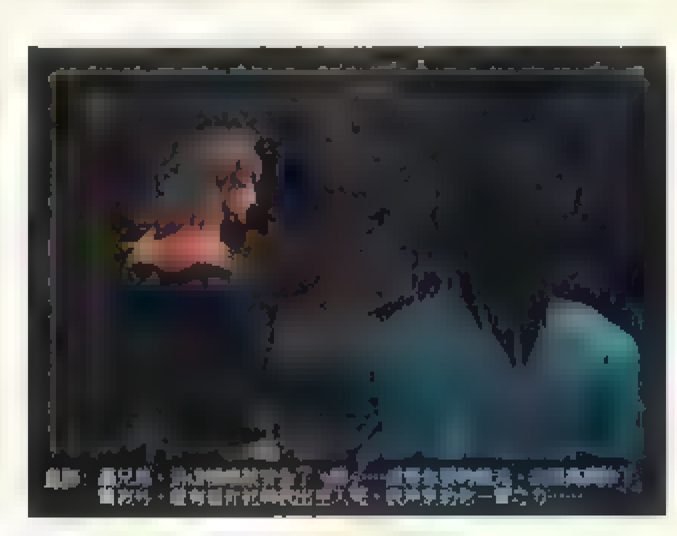


聶風於齊天峰頂見到皇影時，坦言是因家人被俘，情非得已才會冒昧求取龍元，皇影指天皇多日前亦曾派遣特使前來向他要龍元…說著，天皇果真親自駕臨，為的是表示對此事的重視。

皇影苦於一物應了二主，既然大家目的相同，不妨以武力勝負決定龍元誰屬。天皇指皇影是東瀛第一刀客，自然是代表天皇一方，就讓皇影與聶風交手吧…聶風戰勝皇影之時，天皇怒指皇影蓄意詐敗，他已調動數千人馬集結峰底，今日絕不讓皇影這個叛國賊全身而退…

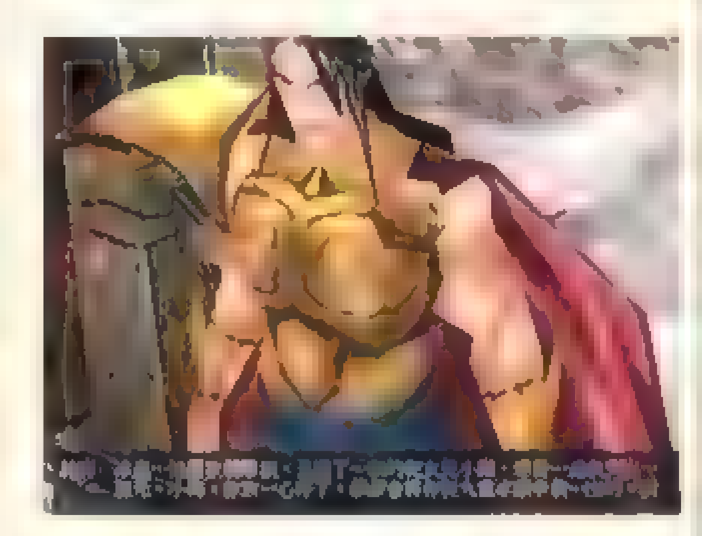


皇影心折聶風以仁俠勝之，不若天皇笑裡藏刀、翻臉成仇，二人乃意氣相投，決定聯手一同殺將出去。（聶風得到驚寂刀） 二人殺至齊天峰下時，皇影交予龍元，並和冷胭同時與步驚雲等人會合。

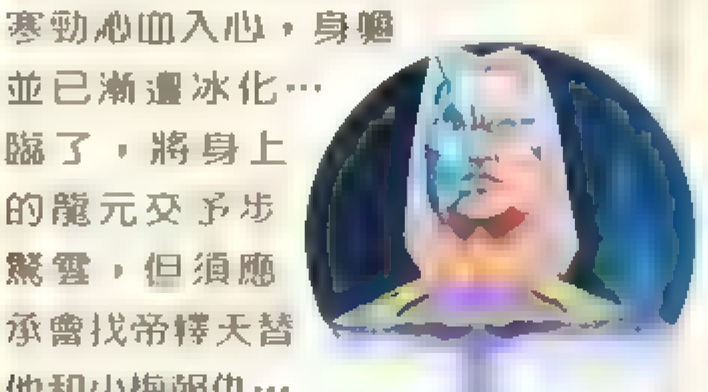


## 鬼雪坡

在不動人界入口前瞧見神將，他已中了冰皇的雪血爪，步驚雲不願趁人之危。神將傷重若此，而又不顧後果重返天門，端的是為了拯救義女，因為冰皇想藉此脅迫他交出龍元。步驚雲當下決定要幫他從九重冰獄中救出義女小梅。



由此經不動人界、自在地界到虛空天界，殺入牢房時巧遇冰皇，他顯然在此久候了…冰皇被擊敗後，竟然在小梅身上施下雪血爪，隨後趕抵的神將立即以內力幫小梅療傷，唯小梅身軀嬌弱，豈堪如此重殘…神將心血湧動，使得雪血爪寒勁隨血入心，身軀並已漸遭冰化…臨了，將身上的龍元交予步驚雲，但須應承會找帝釋天替他和小梅報仇…



## 五皇山棧道






## 七殺寨

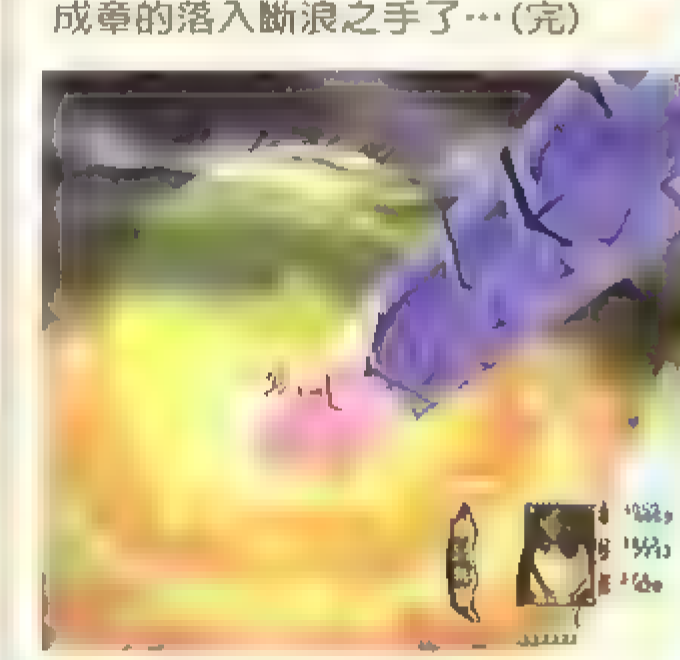



一行人登上七殺寨前再度遭逢冰皇，他的武功還是沒什麼進步…

進入地窖即見到無名師父、楚楚、第二夢和婷兒等人，無名要步驚雲等人先帶一干女眷離開，他因身中帝釋天的雪血仙，尚須時間回氣。此時，鳳凰島的徐福突然現身，並冷不防對聶風展開攻擊…原來徐福就是那個一直將眾人玩弄於股掌間的帝釋天…



帝釋天倉皇敗走，逃回天門之內正欲服食龍元之際，慘遭斷浪背後突襲而一劍刺斃，龍元也就順理成章的落入斷浪之手了…（完）



# 浣花洗劍錄

# 遊戲快速攻略

作者：小緞

## 攻略要點

1. 戰鬥進行時的猜招，多使用攻擊力較小的招式配合一招威力最大的招式較能出奇不意的擊殺敵人。
2. 選擇招式時，可依最適合猜出敵方的段位來選招（綠色），不一定要依順序進行。
3. 注意武魂珠的裝備使用及融合，如刺客之魂（攻擊到敵人便可補血）或特殊武魂，可增加過關的容易度。
4. 多蒐集寶石，當成年的寶玉出現，便可用寶石點數馬上練成所有武功，如此將更容易過關。
5. 隨時注意刀氣的補充，如刀氣已無，則出相同段位時，亦會遭砍殺失血。
6. 迷宮大多只有一條直路，注意路上無樹木、草或建築、岩石的空隙，試一下便能找到出路。
7. 強烈建議玩家，迷宮的每條通道都走過，因迷宮範圍不大，可蒐集到完全的物品。
8. 我方的數值，將會由練功或而有佩帶之武魂所不同。

## 楔子 一劍動江湖



渤海之濱，狂風駭浪的海岸邊，突然有一隻手從海中伸出，緊緊地抓住岸邊不放，接著又有一隻手猛然伸出，手中還握有一把武士刀……一位神秘的白衣人就這樣出現在中原武林！

不久，在飛鶴門前院，白衣人忽然出現在「青鶴」柳松眼前！一不認識白衣人的柳松對於白衣人的挑戰，又氣又怒，在白衣人的狂言下，柳松接受了白衣人的挑戰！柳松亮出了「雙十一神奇門五刀之一」的「青鶴爪」，此招具有除了有十七種招變化外，還內藏鶴之爪，能打人身穴道！雙方抱拳之後，驚鳴出招！

### 戰鬥

| | |
|---|---|
| 白衣人 | （生命值：5000）（攻擊值：176）（防禦值：149） |
| 柳　松 | （生命值：2200）（攻擊值：162）（防禦值：126） |

一陣激鬥中，柳松竟被白衣人之刀斬成兩半！

幾天後，白衣人緩緩的出現在白家莊外，並見到了白家的當家白三空。白三空看了白衣人一眼，也為了替青鶴柳松、雙環趙士鴻、八卦劍李青風與八手鏢金大非四位過命交情的高手報仇，於是將與白衣人生死相戰！



在白三空動手前，胡不愁希望白衣人等白三空一個時辰，白三空跟弟子們交待完家務瑣事之後，才能心無旁騖過招，白衣人欣然答應！白三空回到了白家大廳，六個弟子一致等著師父的交代，在白三空一句「師令如山，違者天誅！」的嚴令下，白三空交代眾弟子不可出手！如果自己身亡，除了胡不愁外的其餘五人，就分別投往少林、武當、峨嵋、點蒼與淮陽五大門派，白三空並交給了胡不愁白衣人一劍削下，用來充當戰帖的<枯枝>，並告訴胡不愁，如果他敗後，速至後院將孫子寶兒帶走，至東海之濱一帶，尋著一艘<五色帆船>，並將<寶兒>與這段<枯枝>一齊交予五色帆船的主人，再聽他吩咐即可。

回到白家前院，白三空抱拳一躬，展開了架勢，雙方隨即交戰了起來：



**戰鬥**

我方 白衣人〈戰鬥生命值：5000〉〈攻擊值：176〉〈防禦值：149〉
敵方 白_空〈戰鬥生命值：3000〉〈攻擊值：163〉〈防禦值：152〉

幾招過後，白[illegible]及隨即死去，白衣人亦在[illegible]

## 第1章 飛傳神木令

[illegible]氣，忽然寶兒一聲「走不動了」驚醒了胡不愁。

| | |
|---|---|
| 選單1 | 進茶棚休息一下 |
| 選單2 | 趕路要緊，叫寶兒忍耐一下 |

胡不愁一想，這孩子父母不知去向，唯一的親人外公又去世了，往後我若不疼他，誰來疼他？隨即拉著寶兒進茶棚歇歇。

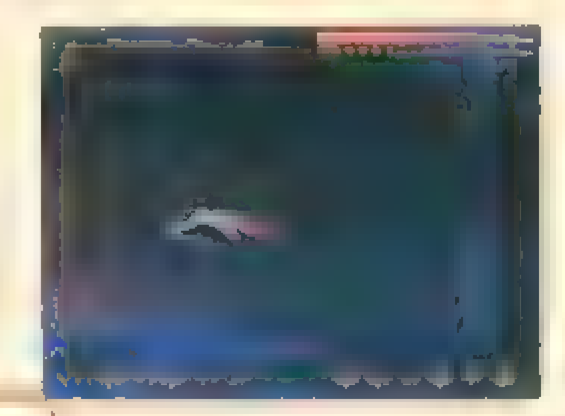
茶棚內，胡不愁又[illegible]的哀聲嘆氣，決定今天就住在客棧中！胡不愁一想，也好，[illegible]不愁開始跟客棧中的人打聽情報！

[illegible]情的人才可以得到。

[illegible]

| | |
|---|---|
| 選單1 | 回家去好了 |
| 選單2 | 到<東海之濱>的山洞中探險 |
| 選單3 | 暫且在客棧中多住幾天吧 |

[illegible]……，忽然寶兒發現了個山洞，胡不愁一喜，便拉著寶兒進洞看看。不一會兒，竟遇到了山賊，山賊大喝之下，竟欲殺了胡不愁與寶兒！



**戰鬥**

我方 胡不愁〈生命值：1200〉〈攻擊值：116〉〈防禦值：70〉
敵方 山 賊〈生命值：800〉〈攻擊值：94〉〈防禦值：67〉

趕跑山賊後，胡不愁一想，山洞中怎會有山賊出沒？到底發生了什麼事？看來必須儘快找到帆船的主人，繼續往裏頭移動，在一個山洞中找到了一把奇怪的機關零件，一路上仍不斷有山賊出沒，其中又遇到一個山賊，山賊[illegible]「你們是什麼人？莫非也跟大爺一樣，聽這個山洞中停了一艘滿載寶藏的帆船，想來分一杯羹的？」心慮下，山賊頭目發動了攻擊。



**戰鬥**

我方 胡不愁〈生命值：1200〉〈攻擊值：11[illegible]〉〈防禦值：70〉
敵方 山賊頭目〈生命值：[illegible]〉〈攻擊值：[illegible]〉〈防禦值：[illegible]〉

打敗了山賊後，胡不愁又想，山洞之中究竟發生[illegible]人，直接進入戰鬥

**戰鬥**

我方 胡不愁〈生命值：1200〉〈攻擊值：142〉〈防禦值：70〉
敵方 木 人〈生命值：800〉〈攻擊值：73〉〈防禦值：54〉

走到船艙內發現一個寶箱，取出了一把鑰匙，開[illegible]原來江洋大盜粉彪與鐵虎[illegible]下，打算奪取這些財寶，忽然，木人偶竟變成木郎君！兩人大驚下，粉彪丟出了毒鏢！寶兒情不自禁下，亦出聲提醒！







戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 木郎君〈生命值：3000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：131〉 |
| 敵方 | 粉　彪〈生命值：2000〉〈攻擊值：104〉〈防禦值：76〉 |
| 敵方 | 鐵　虎〈生命值：2000〉〈攻擊值：121〉〈防禦值：97〉 |

木郎君勝了後，割下了鐵虎與粉彪的雙耳，待他們離開後，即喝胡不愁與寶兒出來：

選單標題

- 選單1　大方的站出去
- 選單2　跟他耗時間，看他能把我們怎樣？
- 選單3　還是趁他不注意，趕快逃走吧。

木郎君一見寶兒聰明又心腸好，便想收寶兒為徒。



選單標題

- 選單1　誘使寶兒暫且答應。
- 選單2　幫著寶兒拒絕郎君。

寶兒答應後，忽然大盜一陣風衝了進來，告訴木郎君「水天姬」將對他不利，木郎君一陣懷疑，隨即認出了一陣風就是水天姬易容的，兩人一言不和打了起來！

戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 水天姬〈生命值：3000〉〈攻擊值：131〉〈防禦值：118〉 |
| 敵方 | 木郎君〈生命值：3000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值　131〉 |

水天姬獲勝後，一陣狂笑，緊接著就擄著寶兒消失了！

## 第2章　千里下戰書

到了一處神秘的山洞，水天姬與寶兒談著不逃的協定，而寶兒不小心將木郎君非親非故的事實說出：

選單標題

- 選單1　跪下來求他饒我一命
- 選單2　還是趁現在快逃走吧
- 選單3　說就說了，既是事實，我也懶得辯白

水天姬笑一笑，便點住你的睡穴，出外辦事去。

過了一下子，一對姊妹花出現了－珠兒、鈴兒，一見到可愛的寶兒，便想把他帶回去。鈴兒想，原來珠兒是想讓他陪著小公主。兩人決定後，便把寶兒帶了回去。



過了好一陣子，寶兒醒來，搞不懂又發生了什麼事，看一看四周，也只有在這房間中四處調查一下了。寶兒在房間中調查，查到桌上的花瓶及茶花時不禁讚嘆了起來，並忍不住伸手去摸這些花朵……忽然，一個女生把花統統丟到地上！

寶兒一想，這個人怎麼這麼不講理，這個女生已經咄咄逼人的問著寶兒為什麼出現在她房間了，寶兒也不知道的看著小公主，小公主一氣之下，竟要寶兒賠她的花！

選單標題

- 選單1　錯的又不是我，我為什麼要賠?
- 選單2　狠狠教訓這蠻橫的小女孩一頓。
- 選單3　賠就賠，有什麼了不起的。

寶兒無奈的搖頭，也只有認了。沒想到，小公主竟要寶兒為她做<十件>事情。而第一件事情，就是叫寶兒哭給她看！

選單標題

- 選單1　沒辦法，事到如今只有裝哭了
- 選單2　果然該好好教訓這蠻橫的小女孩一頓

數日後，寶兒人累的不支倒地，忽然，巨船靠岸發出如山崩般轟隆隆的聲響，一見著陸，兩人便想偷偷溜上岸，寶兒想，這地方戒備森嚴，一時半會兒的便有人進來巡視，要由何處出去？小公主嘻嘻一笑，掀起了綳幔後頭通到客廳的<秘道>，到了哪裡，就有法子出去了。兩人一到大廳，看到了一堆人在大廳中，便急忙的躲了起來。原來今天是一年一度五色船靠岸，每年在這一天都會有很多人上船來求紫衣侯幫忙。衆人寒喧後，一位漢子走上前報起名來，原來是廣州「鐵金刀」，他與北天「韓一鉤」相爭三年，但每次皆敗在他「乾坤破天式」之下，希望侯爺賜破解之法。沒想到，一位萬老夫人走了出來，嘲笑著鐵金刀，鐵金刀一怒之下，發起了刀招！

戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 萬老夫人〈生命值：2400〉〈攻擊值：128〉〈防禦值：109〉 |
| 敵方 | 鐵金刀　〈生命值：2500〉〈攻擊值：134〉〈防禦值：131〉 |

鐵金刀戰敗後，黯然退下！

萬老夫人對紫衣侯說了暫失禮後，便想藉由鐵金刀的禮，請侯爺答應一件事情。原來萬老夫人要請侯爺三年之內莫將珍藏的<大風膏>借予任何人。忽然木郎君一現身，直指萬老夫人大罵：「萬老太婆！你我同是五行魔宮之人，你明知我此來便是要向紫衣侯借取大風膏，為何故意與我唱反調！？」紫衣侯微微一笑，揭發了水天姬易容成萬老夫人的真相，木郎君一怒出手，伽星大師一閃檔在前面！

## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 伽星大師〈生命值：4000〉〈攻擊值：195〉〈防禦值：190〉 |
| 敵方 | 木郎君〈生命值：3000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：131〉 |

木郎君敗後，負氣而走！而伽星大師亦送上檀木佛珠，希望與紫衣侯一較武功，嘗嘗失敗是何滋味。當紫衣侯正打算答應時，一聲且慢從下傳出！胡不愁現身，並求紫衣侯爺解決白衣劍客之事。

**選單標題** ◆胡不愁的選擇

- **選單 1** 取出師父交待的<枯枝>給紫衣侯看
- **選單 2** 繼續吹捧白衣人的厲害
- **選單 3** 不再說話，轉身離去

紫衣侯一見枯枝，沉吟道：「好高明的劍法，好精深的劍法，好神速的劍法……」並問胡不愁此人現在何處。沒想到，伽星大師從人群中空翻跳出並與紫衣侯抗議，紫衣侯無奈出招，伽星大師躍起至空中，準備對紫衣侯擊出一掌，紫衣侯劍指指向空中的伽星大師，突然發出七道劍光，襲向伽星將其擊退。

紫衣侯轉身向胡不愁說道：「我已用<劍尖>點中他身上七處大穴，你以此為戰書，去請那位白衣劍客來此一戰。」

水天姬亦告知胡不愁，白三空未死的訊息。

而紫衣侯催促著胡不愁快上路，於是，胡不愁就帶著戰書，來到白衣人處……

# 第3章 龍吟巨星落

決戰海灘的東海之濱，白衣人看過了紫衣侯所下的戰書，白衣人眼中落下一滴眼淚，暗嘆這世上終於還是有一人能做自己的對手……而紫衣侯堅持與白衣人在海上一戰，白衣人雙手一攤，雙方隨即進入戰鬥中。



## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 紫衣侯〈生命值：8000〉〈攻擊值：266〉〈防禦值：222〉 |
| 敵方 | 白衣人〈生命值：8000〉〈攻擊值：226〉〈防禦值：240〉 |

激戰之後，白衣人終於不支倒地，紫衣侯微微一笑，站立船前。白衣人雖心服口服，但是心高氣傲的他，決定七年之後，再步中原，一洗劍上之辱。話一說完，白衣人就離開了！沒想到，紫衣侯雖勝過白衣人半招，卻被他劍上真力震斷了心脈，紫衣侯一凝神，忙交代珠兒取棋盤來，要與胡不愁下棋！

**選單標題** ◆胡不愁的選擇

- **選單 1** 推託給別人
- **選單 2** 請紫衣侯先以養傷為重
- **選單 3** 與紫衣侯對奕

忽然間，寶兒醒悟所謂<棋道如劍道>，紫衣侯定是想從棋道中，設法窺出那白衣人劍中奧妙之處，正如同紫衣侯傳予小公主插花之道，明為花道，實乃劍道！紫衣侯一驚寶兒如此聰明，便將珍藏一生的秘圖傳與寶兒，且囑咐寶兒尋著這錦囊中的秘圖，設法去找到他的<師兄>！希望寶兒能從他師兄那裏，領悟<心劍>的奧妙！話一說完，紫衣侯就仙逝了！忽然，伽星大師無聲無息的出現在船上，他覬覦紫衣侯珍藏在船上的所有武功秘笈，便想殺人奪寶！水天姬與胡不愁見狀，立刻橫劍站出，誓死保護眾人，雙方即刻進入了激戰中！

## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 胡不愁〈生命值：2400〉〈攻擊值：236〉〈防禦值：163〉 |
| 我方 | 水天姬〈生命值：3000〉〈攻擊值：146〉〈防禦值：130〉 |
| 敵方 | 伽星大師〈生命值：6000〉〈攻擊值：195〉〈防禦值：190〉 |

好不容易打敗了伽星大師，卻發現這伽星老怪物還沒死，身上受傷多處的胡不愁與水天姬已無力阻擋，就在眾人不知所措之際，船身突然劇烈搖動！一陣龍捲風打了過來，寶兒等眾人亦都不知生死如何了！



# 第4章 結義赤子心

在一陣不停的叫喚聲中，寶兒醒了過來！醒來後，寶兒發現自己身在沙灘上，且與胡不愁眾人都分散了，而前面站著一個充滿稚氣臉龐的大個兒，一問之下，才知道此人名叫牛鐵娃，心地善良、個性耿直。兩人相談甚歡，故決定結拜為異性兄弟，但小孩天性使然，兩人卻為了誰當大哥而爭論不已！

**選單標題** ◆[illegible]

- **選單 1** 好吧，大哥讓他當或許也不壞
- **選單 2** 這大小子就只有蠻力大，看我整整他

寶兒心想，這大小子就只有蠻力大，於是心生一計，問牛鐵娃能不能抓上一大把沙子，且能不能將沙子丟入大海裏！牛鐵娃一試，全被風吹了回來，寶兒上前一步……

**選單標題** ◆方寶兒的選擇

- **選單 1** 在原地捉一把沙子起來
- **選單 2** 到更後面的沙灘上捉一把沙子
- **選單 3** 走到海灘邊捉一把沙子

寶兒一下子就把步子丟入海中，牛鐵娃傻頭傻腦的信以為真，便拜了寶兒做為大哥！寶兒哈哈一笑，牛鐵娃又呆呆的問：「肚裏的腸子，可真是會笑斷的嗎？」

**選單標題**

- **選單1** 就醫學上的研究來看，腸子是會笑斷的
- **選單2** 你若時常恥笑於人，腸子總有一日要笑斷的，若真正大笑，倒也無妨

寶兒回答後，便決定找尋紫衣侯的師兄，牛鐵娃無奈，便跟著寶兒走了一程，兩人來到了[illegible]，正在依依不捨的相[illegible]，說到最後，牛鐵娃[illegible]，所以兩人決定，[illegible]，沿著[illegible]尋找，[illegible]，也說不定會有所收穫！正要開船之時，一位侯爺跑了過來，說他是<錦衣侯>周方，命令兩人將他載去前面，並[illegible]

**選單標題**

- **選單1** 此人雖然看來古怪，但好似真的有難，我還是該幫助他
- **選單2** 我還急著要找到紫衣侯的師兄，不能在這裏浪費時間。

寶兒一想，[illegible]，連忙叫鐵娃載他去〈天風水塘〉，鐵娃本不搭允，但寶兒覺得，反正自己也是瞎找，便載他一程。到了天風水塘，寶兒忽然見到了〈木郎君〉！而江湖上的俠客鐵器侯、李英虹、王半俠、[illegible]人也都在一邊，[illegible]萬老夫人！木郎君[illegible]，[illegible]鐵器侯[illegible]，[illegible]萬老夫人射出了暗器，此時[illegible]前，替鐵器侯擋住萬老夫人手中射出的暗器，結果不支倒地，眾人[illegible]下，群[illegible]攻木郎君與萬老夫人！

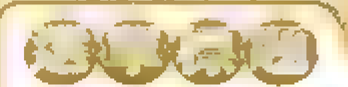


**戰鬥**

| | |
|---|---|
| [illegible] | 鐵器侯〈生命值：2100〉〈攻擊值：146〉〈防禦值：122〉 |
| [illegible] | 李英虹〈生命值：1800〉〈攻擊值：125〉〈防禦值：113〉 |
| [illegible] | 王半俠〈生命值：2000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：104〉 |
| [illegible] | 木郎君〈生命值：30[illegible]〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：1[illegible]〉 |
| [illegible] | 萬老夫人〈生命值：3[illegible]〉〈攻擊值：1[illegible]8〉〈防禦值：10[illegible]〉 |

戰鬥勝利後，萬老夫人呵呵大笑，一陣閃光過後，土龍子從空中躍下，落在眾人中間，李英虹、王半俠、鐵器侯急忙向後退開，留下了宋光一個人倒在中間，土龍子走向倒在地上的宋光，將宋光拉了起來，一剎那間，土龍子竟在眾人面前將宋光撕成了碎片！眾人驚恐之下，也失去了信心，而驚嚇過度的王半俠此時竟歸順到敵方的陣營中，發狂的王半俠忽然朝李英虹砍殺而去！

**戰鬥**



| | |
|---|---|
| 我方 | 李英虹〈生命值：1800〉〈攻擊值：125〉〈防禦值：113〉 |
| 敵方 | 王半俠〈生命值：2000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：104〉 |

鐵器侯[illegible]將王半俠打倒，在一旁的木郎君正準備出手，寶兒一想，若木郎君真的出手，那位大叔將必死無疑！

**選單標題**

- **選單1** 不顧一切，衝出去幫鐵器侯掩護！
- **選單2** 裝做沒看到
- **選單3** 快離開這個是非之地。

寶兒衝出大喊住手！鐵器侯忙叫寶兒往後面〈船艙〉去避一避！一陣掌風把寶兒打進船艙裏來，忽然寶兒見到了鈴兒、珠兒還有小公主，四人高興之餘，[illegible]外面傳來的慘叫一聲，李英虹與鐵器侯又敗下[illegible]，[illegible]，忽然一聲，[illegible]李英虹的耳中，告訴李英虹「要照著他的指示出招，木郎君絕傷不到他！

**戰鬥**

| | |
|---|---|
| [illegible] | 李英虹〈生命值：1800〉〈攻擊值：125〉〈防禦值：113〉 |
| [illegible] | 木郎君〈生命值：3000〉〈攻擊值：148〉〈防禦值：131〉 |

（本場戰鬥中，我方可看到敵方所有出招狀況）

萬老夫人、木郎君[illegible]，[illegible]，[illegible]，[illegible]燒了天風水塘！過了不久，寶兒從昏厥中醒來，旁邊[illegible]，[illegible]，[illegible]，李英虹看，思考之後不管闖不闖得出去，總比在這裏坐以待斃強得多！李英虹忙叫寶兒伏在他身上一起闖出去！

**選單標題**

- **選單1** 那就麻煩李大叔了，我們要儘快脫離這裏！
- **選單2** 還是李大叔伏在我身上好了，就讓我帶著李大叔闖出去！
- **選單3** 要走就要帶鐵大叔一起走！



寶兒大聲的說，要闖，就大家一齊闖出去，要死，就大家一齊死在這裏！忽然又傳來了[illegible]的求救聲！



[illegible]（沒想到周方老爺居然也未脫困，但此刻若再加入周方老爺，我們就絕對無法活著逃出，該怎為好？）"

**選單1** 為了大局著想，裝作沒看到！

**選單2** 犧牲自己，讓周方老爺和李大叔一起闖出去！

**選單3** 扶著周方老爺一起闖！

寶兒心想，他決不讓在場的任何一個人死去！而周方又說[illegible]數丈，如何能衝得出去，不如還是在這裏等著吧！



**選單1** 周老爺子所言不差，單憑我們根本出不去，不如在這裏等死

**選單2** 李大叔聽了周方老爺的這番話，信心似乎有些受挫，我得反駁一下才行。

**選單3** 周方老爺為人頗為自私，說出此番鬼氣話不知是何陰謀，我還是和李大叔先走為妙

寶兒忽然心領神會，還是在這裏等著的好，並將這些用鐵鏈連起的輕舟，團團圍住我們，再將這些輕舟用火點著，以火阻火，那一片泥澤自不至被火勢波及，我等再伏身泥水中，這法子一定能逃出去！與兩惡徒打鬥拿到寶箱之物後，繼往前走，到達一船首，在此停留可拿無限之寶石。李英虹、鐵晁帶著寶兒及周方闖火陣，方寶兒一行人走出火陣後[illegible]

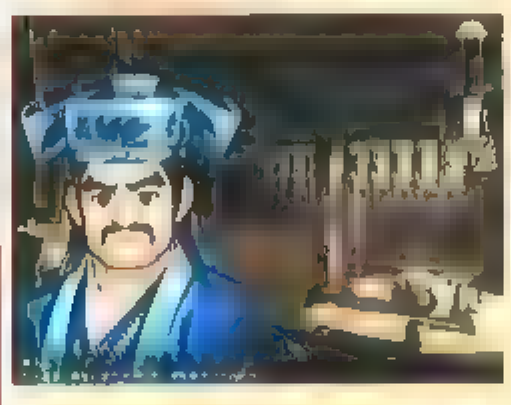


（[illegible]的戰鬥是[illegible]、李英虹及鐵[illegible]敵人的雜兵）

[illegible]大大小小的圓圈，正可解說做「化身紅塵中，非君能[illegible]探手摘天星喲～莫教星兒墮，[illegible]為我據，但使心常明喲～自可通[illegible]………」

# 第5章 [illegible]四十城

[illegible]



[illegible]入，故[illegible]兄弟九人做保，好讓他們見[illegible]求，故與他們一起上山！上山後，忽然發現了一群黑衣人，並展開了戰鬥！萬子良

**戰鬥**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 萬子良 | 〈生命值 2400〉 | 〈攻擊值 142〉 | 〈防禦值 136〉 |
| 楊不怒 | 〈生命值 2400〉 | 〈攻擊值 136〉 | 〈防禦值 [illegible]38〉 |
| 石不為 | 〈生命值：2000〉 | 〈攻擊值：129〉 | 〈防禦值：123〉 |
| 黑衣人 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：137〉 | 〈防禦值：93〉 |
| 黑衣人 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：137〉 | 〈防禦值：93〉 |
| 黑衣人 | 〈生命值：2000〉 | 〈攻擊值：92〉 | 〈防禦值：122〉 |

[illegible]人被丟了下來，並[illegible]戰鬥

**戰鬥**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 楊不怒 | 〈生命值：2400〉 | 〈攻擊值：186〉 | 〈防禦值：118〉 |
| 粉　彪 | 〈生命值 [illegible]〉 | 〈攻擊值 [illegible]〉 | 〈防禦值 [illegible]〉 |

接著，一道綠色的的火焰朝螢幕撲來，撥在楊不怒的頭上，楊不怒一怒下，接著又要動手，忽然一少年一身紫衣從樹上躍下，向粉彪、鐵虎出招！

**戰鬥**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 方寶玉 | 〈生命值 2000〉 | 〈攻擊值：143〉 | 〈防禦值：125〉 |
| 粉　彪 | 〈生命值：2000〉 | 〈攻擊值：151〉 | 〈防禦值：127〉 |
| 鐵　虎 | 〈生命值：2000〉 | 〈攻擊值：134〉 | 〈防禦值：106〉 |

黑衣人[illegible]，猛向[illegible]擊而去！

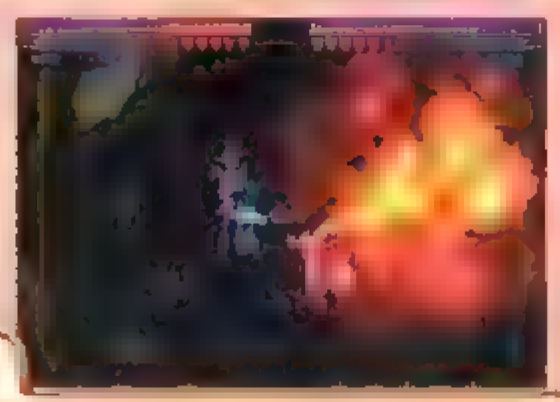




### 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：2000〉〈攻擊值：143〉〈防禦值：125〉 |
| 敵方 | 王半俠〈生命值：3000〉〈攻擊值：198〉〈防禦值：154〉 |

王半俠欲往山裡逃，沒想到牛鐵娃早就等在那裡！不一會兒，雙方又是一陣激戰！



### 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 牛鐵娃〈生命值：2500〉〈攻擊值：98〉〈防禦值：75〉 |
| 敵方 | 王半俠〈生命值：3000〉〈攻擊值：198〉〈防禦值：154〉 |

抓住三人後，方寶玉便相煩石不為將之拘禁，使秘密不致走漏出去，而眾人開始懷疑寶玉的身分。

選單標題 方寶玉的選擇

### 選單標題

- 選單1 我就是死而復生的－紫衣侯
- 選單2 我就是捲土重來的－白衣人
- 選單3 我就是青木宮主的－木郎君
- 選單4 我就是你們的小侄－寶兒

大家歡喜之下，寶玉介紹了鐵娃出場。

### 選單標題 ▼方寶玉的選擇

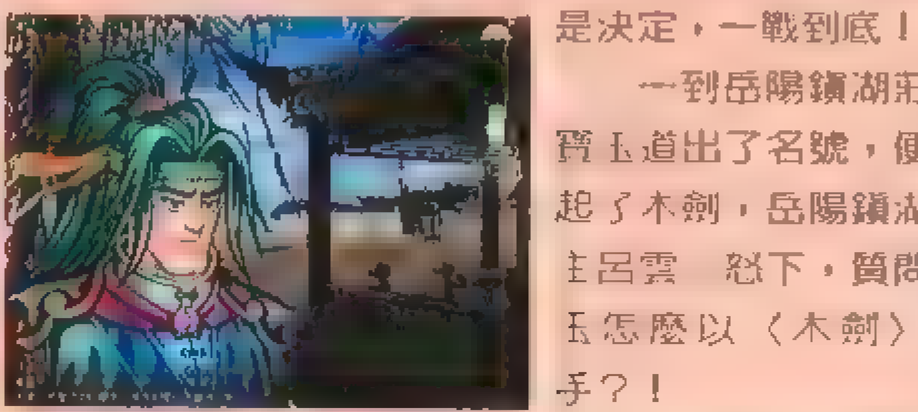
- 選單1 無名小輩不提也罷
- 選單2 正是小侄的<拜把兄弟>
- 選單3 正是小侄的貼身跟班

眾人來到了金祖林處，寶玉便說出此行江湖的要事，第一件事便是找到爺爺，第二件事，便是要設法阻止臘八〈泰山之會〉，免得江湖中少年英傑自相殘殺。寶玉唯一沉吟……

### 選單標題

- 選單1 憑我一人怎可戰勝四十高手?還妄請幾位前輩助我一臂之力。
- 選單2 沒錯，我正有意憑一己之力轉戰四十高手。
- 選單3 寶兒無心干涉江湖，但仍懇請諸位前輩一定要阻止泰山之會。

眾人驚訝之餘，紛紛提出了建議，最後，大夥還是決定，一戰到底！



一到岳陽鎮湖莊，寶玉道出了名號，便亮起了木劍，岳陽鎮湖莊主呂雲一怒下，質問寶玉怎麼以〈木劍〉交手?！

### 選單標題

- 選單1 呂兄眼中所見此柄木劍其實大有來頭，不遜於任何神兵。
- 選單2 小弟之所以用木劍，實乃怕慎傷著了呂兄了。
- 選單3 對付你這江湖小輩，難不成還需用上什?神兵利器？



寶玉答道，此劍乃家師所賜，名曰〈心劍〉，雖無削鐵如泥之利，卻有通變萬方之妙，只有一心存在，無異百煉精鋼。呂雲一聽後，隨即交上了手！

### 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：2000〉〈攻擊值：143〉〈防禦值：125〉 |
| 敵方 | 呂雲〈生命值：4500〉〈攻擊值：171〉〈防禦值：147〉 |

戰勝呂雲後，一行人又來到了嘉魚城雙魚鏢局，魚傳甲驟然出現，寒暄後，便與寶玉交上了手！



### 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：2000〉〈攻擊值：143〉〈防禦值：125〉 |
| 敵方 | 魚傳甲〈生命值：4000〉〈攻擊值：174〉〈防禦值：178〉 |

數招過後，寶玉又戰勝了魚傳甲！隨後，眾人來到了合肥城，在武林人士的議論紛紛下住進了偏僻的一處客棧！忽然，歐陽夫人進了客棧，原來她是：

### 選單標題 ▼方寶玉的選擇

- 選單1 鈴兒
- 選單2 珠兒
- 選單3 小公主

重逢之時，自然歡樂許多，眾人多喝了幾杯酒，二個時辰後，身為歐陽夫人的珠兒就起身告辭而去！沒想到，隔天醒來竟發現，這酒已被下了藥，寶玉的身體竟使不出半點力來。

### 選單標題 ▼方寶玉的選擇

- 選單1 萬大俠德高望重，只要他出面向群為解釋一切即可。
- 選單2 不屈的酒意已退，武功也不差，就請他假扮寶兒應付眼前難關
- 選單3 無論如何也不能說出事情原委

公孫不智一想，這一切只能怪我們太過疏忽，若是說出去，只有自取其辱，無論如何也說不得。歐陽天矯久候寶玉不至，來到了客棧中！隨著群眾的呼喊，鐵娃終於忍不住了！

**選單標題**

- 選單 1　為了顧全大局，硬還是要忍下來的
- 選單 2　我管不了那麼多了，這口氣我一定要出！
- 選單 3　我要代替大哥跟這惡人拼了！

歐陽天矯聽了原因後一驚，表明自己根本還未娶妻，何來的夫人！？而武林人士紛紛鼓譟寶玉是個騙子，故歐陽天矯大怒之下離開了客棧！方寶玉一看四方的群眾。

**選單標題　◆方寶玉的選擇**

- 選單 1　好！各位的這份恩情，寶兒唯有來世再報！我們大家上！！
- 選單 2　寶兒不忍拖累各位，就讓寶兒一人以鮮血換回清白吧
- 選單 3　縱使生不如死，還是要<忍辱偷生>

大夥回到了客棧內，莫不屈吞著寶玉問道，「前途日漸艱險，不知你是否還要走下去？」

**選單標題　◆方寶玉的選擇**

- 選單 1　寶兒說到定是要做到，但目前還是要先避風頭才是上策
- 選單 2　我不會再走下去，但我一定用全部的心力勤加練劍，阻止白衣人
- 選單 3　就算粉身碎骨也不後悔

寶玉答道：「有去無回，義無反顧！」於是眾人來到了金陵〈飛鷹堂〉！公孫不智向萬子良表達了救寶玉的想法，

**選單標題**

- 選單 1　現在大家都當寶兒是個騙子，我若出手，日後亦會受到眾人輕視
- 選單 2　我絕不會讓英鐵翎傷害寶兒的
- 選單 3　寶兒此次是寧願戰死亦不放棄的絕心，他不會希望我們出手的

寶玉抱拳一行禮，英鐵翎哼的一聲，已攻出了〈風巾雙升〉絕招！

**戰鬥**

- 我方　方寶玉〈生命值：2000〉〈攻擊值：143〉〈防禦值：125〉
- 敵方　英鐵翎〈生命值：4200〉〈攻擊值：203〉〈防禦值：199〉

這一戰，英鐵翎擋住寶玉的劍了，在群眾大喊寶玉已輸了之際，寶玉把心一提：

**選單標題　◆方寶玉的選擇**

- 選單 1　我還未輸
- 選單 2　我已經輸了
- 選單 3　把這兩個混帳留給我收拾

寶玉表示還能再戰，英鐵翎一收招，再次攻出了〈鷹隼凌空式〉！

**戰鬥**

- 我方　方寶玉〈生命值：2000〉〈攻擊值：143〉〈防禦值：125〉
- 敵方　英鐵翎〈生命值：4200〉〈攻擊值：203〉〈防禦值：199〉

激戰之後，寶玉終於獲得勝利！就在眾人高興的準備慶祝之餘，公孫不智緩緩的道：「接著下一個對手是……〈天刀梅謙〉……」

## 第6章　黑暗的魔手

公孫不智告訴寶玉，此時只不過是黑暗中微現曙光，若想將羞侮誤會完全洗清，只有再接再勵，尤其明晨對天刀梅謙之戰，更有決定性之影響！若是明日與天刀梅謙這一戰勝了，便證明並非騙子，但若敗了，那汙名便再也洗脫不了！　石不怒拍拍寶兒，囑咐他去休息。

**選單標題　◆方寶玉的選擇**

- 選單 1　進房就寢
- 選單 2　至前院再練一下劍
- 選單 3　靜坐思索明日與梅謙的對招

寶玉心想，師父傳他心劍向來只就眼前發生的狀況出招，沒有冥思的必要，於是進房休息。忽然，寶玉聽到房外傳來鐵盈侯與李英虹遇害的聲音，急忙想趕去幫忙，卻被公孫不智攔住，請其餘人出外出手！進入古墓周圍，眾人看到了李英虹背著鐵盈侯，被數名火宮弟子圍住，眾人馬上加入了戰局！



**戰鬥**

- 我方　萬子良〈生命值：2400〉〈攻擊值：192〉〈防禦值：146〉
- 我方　石不疑〈生命值：2400〉〈攻擊值：179〉〈防禦值：133〉
- 我方　楊不怒〈生命值：2000〉〈攻擊值：197〉〈防禦值：118〉
- 敵方　火宮弟子〈生命值：1600〉〈攻擊值：123〉〈防禦值：96〉
- 敵方　火宮弟子〈生命值：1600〉〈攻擊值：123〉〈防禦值：96〉
- 敵方　火宮弟子〈生命值：1800〉〈攻擊值：137〉〈防禦值：109〉
- 敵方　火宮弟子〈生命值：1800〉〈攻擊值：137〉〈防禦值：109〉

戰勝後，火宮弟子竟逃掉，萬子良愈想愈不對勁

**選單標題** ◆萬子良的選擇

選單1 加緊腳步追下去

選單2 在原地尋找線索

選單3 馬上趕回客棧去

前思後思，恐怕是調虎離山之計，便火速趕回客棧去！回到客棧後，寶玉與李英虹寒暄後，便十分關心鐵溫侯的傷勢，李英虹表示，除非深厚的內功才能救助，否則鐵溫侯只有等死！寶玉一想，的確，若現在出手救助鐵溫侯，明日與梅謙一戰必定……

**選單標題**

選單1 待明日與<天刀梅謙>比完武之後，寶兒定全力救助鐵大叔

選單2 萬大俠、金先輩與公孫大哥回來後，必有辦法救助鐵大叔的

選單3 為救鐵大叔，方寶玉不計一切代價!!

寶玉轉念一下，決定拼了性命救鐵溫侯，當下背著鐵溫侯療傷而去！衆人焦急下，萬子良卻覺得……

**選單標題** ◆萬子良的選擇

選單1 這小兔崽子到處給我們惹麻煩,如今他自找死路當然好!!

選單2 寶兒捨身取義，精神可佩

選單3 這遊戲玩到目前為止劇情高潮迭起，好!

而約戰時間已過，寶兒卻還不見蹤影，〈天刀梅謙〉竟在此時找上門來！梅謙一問萬子良寶玉何在？

**選單標題**

選單1 你是什麼東西?我們家寶兒豈是你說見就見?

選單2 年青人，你就真的這麼急著找死嗎?

選單3 哈，梅大俠稍待一下，我這就去喚他出來

選單4 方寶玉此刻不在



萬子良據實以答，梅謙不悅，公孫不智獻施緩兵之計，正午之時，寶玉必定往梅謙處拜候。送走梅謙後，大夥討論該如何是好

**選單標題** ◆[illegible]

選單1 去找寶兒

選單2 等寶兒自己回來

選單3 去找梅謙取消約戰

萬子良想到附近有一個洞窟，不如就到那裡尋人，果不期然，寶玉果然昏倒在洞內，衆人亦看到到石壁上有「寶兒，我對不起你」的血字，衆人回客棧後，李英虹也不見了，寶兒連遭大變，雖仍未喪失鬥志，卻難免積鬱在心，加上昨夜精力用竭，屢受風寒，此刻已是內外交侵，縱是鐵打的身子，也受不住了。日近黃昏，衆人來到了梅謙住處，打算說明原因，卻意外知道，寶玉竟以來過，且留下一封書信，衆人大奇，忙開信來看：



「俠以武犯禁，干戈本屬不祥，寶玉前此數戰，非好戰也，實不得已耳，今皤然有省，誓不願再以武與天下人相見，…………，寶玉求以詩書逍遙，不亦樂乎?尊此上達梅君足下。寶玉拜上。」衆人驚訝不已，寶玉明明在客棧睡，怎會…………於是連忙趕回客棧中！但金祖林氣不過，竟跟梅謙打了起來！

**戰鬥**

| | |
|---|---|
| | 金祖林〈生命值：2000〉〈攻擊值：165〉〈防禦值：105〉 |
| | 梅　謙〈生命值：3500〉〈攻擊值：160〉〈防禦值：180〉 |

〈本場戰鬥若失敗遊戲也不會結束，只是拿不到情節水晶〉

衆人回到客棧後，從鐵娃口中得知，寶玉一直躺在客棧，根本那都沒去過。衆人不解之際，又發現金祖林又不見了！忽然，金祖林與梅謙從外面一起進來，原來兩人不打不相識，梅謙亦相信了衆人之言！衆人欲喚寶玉欲出來與梅謙見面，梅謙深深一躬，表示不願打擾寶玉修養，自己可以等寶玉醒來再相見。群俠釋懷後，紛紛舉酒乾上一大杯………



## 第7章 夢中會情侶

就在衆人喝酒之時，方寶玉寢室忽然閃進了一位女子，寶玉一驚坐起，此人竟問起寶玉是否還記得她？

**選單標題 ◆方寶玉的選擇**

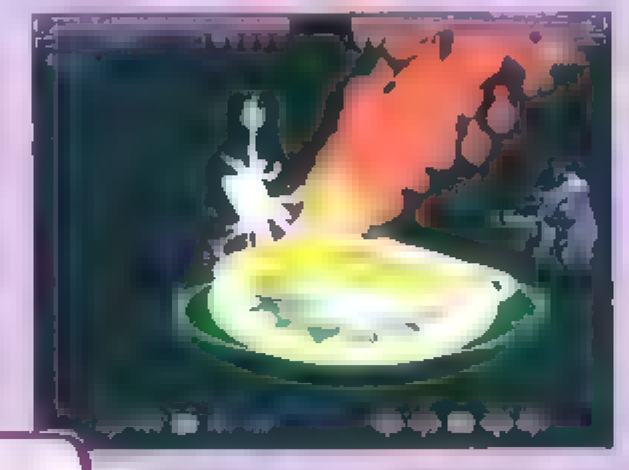
- 選單1 鈴兒
- 選單2 珠兒
- 選單3 水天姬
- 選單4 小公主

寶玉驚喜交加，緊緊的望著小公主，兩人便相互細訴相思之情， 沒想到才見一面，小公主便要離開，且告訴寶玉，此行是來見他〈最後一面〉的！話一說完，小公主半閃身而出！

**選單標題 ◆方寶玉的選擇**

- 選單1 唉...她終還是離我而去了
- 選單2 先知會諸位叔伯一聲，再去追上小公主
- 選單3 立刻追上去

寶玉大喊：「妳別走！」後，便追了出去！不久，眾人欲叫寶玉起床，卻發現寶玉失蹤了，而牛鐵娃又留下了一封書信「各位伯叔大人膝下，姪兒我非孝，一文不願不祥，亦不非好武之人，現在由於好戰之，戰戰之下，實已身心交瘁，不想再參戰……，江湖爭雄之事，唯有留待他人，侄方寶玉拜上」。牛鐵娃一想，寶玉並無在信中提及他，所以，此信必有古怪，方寶玉等人慢慢的思考對策………小公主進入墓地，方寶玉跟了上來，在尋找小公主時，在一塊石墓地之前發現了刺客之魂！東找西找小公主之時，發現了誅魂刀密笈，找到小公主後，小公主無奈的跟寶玉說了緣由，並告知寶玉，若不回去，那些惡人更不會放過她，她也不能妨礙寶玉的前途！忽然間，一群火宮弟子圍了上來，方寶玉決定挺身力戰！



**戰鬥**

| | 名稱 | 生命值 | 攻擊值 | 防禦值 |
|---|---|---|---|---|
| 我方 | 方寶玉 | 2000 | 129 | 101 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |

打贏後，小公主跟寶兒從火宮弟子的包圍中逃走，寶玉欲找群俠共同商量應付魔宮弟子的對策，但小公主不允！

**選單標題 ◆方寶玉的選擇**

- 選單1 縱然小公主會不高興，也還是要回去請諸位叔伯相助
- 選單2 小公主說得沒錯，我們兩人能在一起夫復何求?況且目前的一切困難相信我皆能闖過
- 選單3 打她一巴掌，讓她清醒過來

但寶玉覺得，無論如何還是先回去向群俠通報，正在兩人相執不下時，小公主又跑開了，寶玉緊追之下，又發現了攻擊心理技能密笈，忽然，土龍子站在一個高大的古墓之上，一手擒著小公主！並下令土宮弟子殺了方寶玉！方寶玉裝備了刺客之魂，進入戰鬥！

**戰鬥**

| | 名稱 | 生命值 | 攻擊值 | 防禦值 |
|---|---|---|---|---|
| 我方 | 方寶玉 | 2000 | 268 | 146 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |
| 敵方 | 火宮弟子 | 1800 | 137 | 109 |
| 敵方 | 土宮弟子 | 2400 | 134 | 124 |
| 敵方 | 土宮弟子 | 2400 | 134 | 124 |

寶玉戰勝後，喝令土龍子將小公主放下！土龍子怪聲怪氣的說：「你為何不自已上來把給她搶回去？」

**選單標題 ◆方寶玉的選擇**

- 選單1 不能再拖了，上！
- 選單2 恐怕有詐，我得好好觀察一下
- 選單3 果然還是應該先回去找各位叔伯來幫忙

方寶玉想，再等一刻小公主恐怕都會有危險，現在唯有孤注一擲。



**戰鬥**

| | 名稱 | 生命值 | 攻擊值 | 防禦值 |
|---|---|---|---|---|
| 我方 | 方寶玉 | 2000 | 274 | 149 |
| 敵方 | 土龍子 | 5000 | 206 | 178 |

勝土龍子後，寶玉驚覺小公主已身中奇毒，若要救她性命，必須在明日黃昏前趕至鬥場外〈天香茶林〉求見〈東方場主〉取得解藥！寶玉無奈決定，黃昏前將小公主送回去！但小公主不解？

**選單標題 ◆方寶玉的選擇**

- 選單1 是，我是不要你了
- 選單2 你身中劇毒，我要送你回去才能求得解藥
- 選單3 （唉，我怎忍心對小公主說出真相？）

結果，小公主發現自已中了毒，寶玉唯有將她送回才能得救，小公主大喊：「寧願死在你身邊，再也不願離開你！」兩人緊緊相擁，決定往〈天香茶林〉而去！

# 第8章 茶林迷魂陣

兩人來到了天香茶林中，寶玉攜著小公主的手，求見〈東方場主〉。不一會兒，東方場主出現，並要寶玉叫她玉環！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

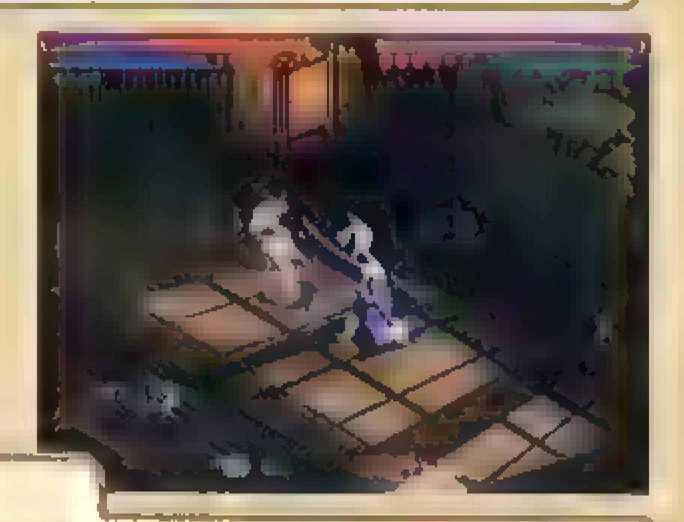
- 選單1）好的，玉環
- 選單2）還是稱您一聲場主就好
- 選單3）收到了，我的小環環

寶玉沉吟一下，覺得還是稱她為〈場主〉就好，沒想到，在談話間，小公主竟已不見，而酒中還有迷藥，寶玉驚覺中計！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）是啊，我方才做了一個夢，但此刻我已夢醒，我的確是一個人來的
- 選單2）胡扯！你們究竟把小公主綁到那去了，不說出實情就休怪我無禮！
- 選單3）是陷井！我得快離開這裏！

寶玉一想，不如將計就計，打算侵犯起東方場主。



**戰鬥**

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉　〈生命值：2000〉〈攻擊值：279〉〈防禦值：151〉 |
| 敵方 | 東方玉環〈生命值：3000〉〈攻擊值：173〉〈防禦值：146〉 |

一下子，總算把東方玉環給擺平了，而廂房內一定有蹊蹺，寶玉於是四處查看。

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）先從東方玉環身上查起
- 選單2）先從四面的牆壁查起
- 選單3）先從桌上的酒菜查起

不一會兒，寶玉從東方玉環身上發現一張紙箋，上面寫著〈伍捌柒柒陸〉，接下來四處查查牆壁，壁畫下竟露出一個有機關按鈕的牆壁，看來似乎要輸入密碼，寶玉[illegible]試了一試紙箋上的號碼，進密室一探！進了密室，寶玉一見桌上的〈茶花〉，忽然一人拉下機關，寶玉竟陷落水牢中！



**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）施展輕功沖上去
- 選單2）看來只有先靜坐調息，數日後再放手一博
- 選單3）在水牢中四處找尋可脫出的地方

寶玉一想，這水牢之中一定有引水進入的閘門，找著找著，發現了一個老舊的閘門，接著：

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）對著閘門大聲呼救
- 選單2）假裝溺水，待有人來救時再趁機脫出
- 選單3）將閘門的鐵柵欄扳開至可通行的寬度
- 選單4）運勁擊碎閘門

寶玉心想，如果是這樣的閘門，應該可以運勁將其擊碎，喝的一聲！老舊閘門被毀壞成一個出口，逃出了水牢，寶玉發現了眾多的士兵，為了不引人注目，寶玉決定：

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）背後偷襲
- 選單2）正面挑戰
- 選單3）誘敵深入

打敗敵人後，東找西找出路，發現了刀氣恢復秘笈，往最左走到了一石階之地，一往石階上走進到一間奇怪的臥室中，竟見到了小公主，但小公主好像忘了昨晚的事，還勸寶玉喝下一杯茶：

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）此茶中必有毒，我且假裝喝下去
- 選單2）明知茶中有毒，還是要一飲而盡
- 選單3）別再裝傻了！這到底是怎?一回事！?

寶玉喝下後，頓時覺得頭暈，寶玉知道，茶中含有〈散功粉〉，此粉飲入之人全身內力將被沖積於腹下〈死穴〉之處，寶玉想到珠兒、李大叔怎會騙他？世上又有誰能令他們騙他，原來那人就是：

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- 選單1）萬老夫人
- 選單2）木郎君
- 選單3）王半俠
- 選單4）小公主

小公主一氣之下，就此離去，忽然一個聲音傳入了寶玉的耳中：「她已經走了，你也累了，正需要安靜的休息，你還是好好睡吧……」寶玉有心無力，心想：「我不‧‧不能…睡…否則……一切就……完…了……」

# 第9章 奪命無情雨

寶玉醒來，發現火魔神竟在身邊，寶玉不解的問到，火魔神的目的到底是什麼？難道正如他想的，火魔神不願〈泰山之會〉被攔阻，只因他恨不得江湖中人流血爭殺，等到武林元氣大傷，江湖好手傷亡殆盡，他便可在其間坐收漁利，以新生霸霆之勢，橫掃天下，君臨武林。他千方百計地來打擊自己，使自己在武林中無法立足，便只有投身五行魔宮之中，他必定會要自己去做一件事！火魔神點點頭，表示此事確實唯有寶玉能做到！但寶玉微微一笑，搖了搖頭！火魔神看著寶玉，表示要如何才能打動寶玉的心？

**選單原題**

- 選單1 求我啊。
- 選單2 我方寶玉無論如何是不會將靈魂出賣給惡魔的
- 選單3 其實你早已打動我的心，如今我已算是你麾下一員了

寶玉哈哈一笑，表示無論任何人要寶玉幫他做事，只有求寶玉。火魔神憤怒的表示，若寶玉一日不答應此事，就一日不用妄想取得解藥恢復功力，更不用妄想能夠逃出生天！數日後，楊不怒等與冷冰魚來到了快聚園前院，一面找尋寶玉，一面尋求呂雲與魚傅甲等人出面為寶玉作證，楊不怒經不起冷冰魚的嘲笑口氣，便：

**選單原題**

- 選單1 跳出去跟他<嗆聲>
- 選單2 退一步海闊天空，還是找寶玉要緊
- 選單3 待我回去喚?兄弟齊來與他拼命！

沒想到冷冰魚竟叫楊不怒亮出兵刃，楊不怒心想，自己的〈淮陽鷹爪功〉是空手博擊之術，如用兵刃定無勝算！而冷冰魚竟又在一旁冷言相激！

**選單原題**

- 選單1 <鷹爪神功>乃空手擒拿之術，若多了把兵刃在手，哪能施展得出
- 選單2 若是不用兵刃，定真要被這人視?投機取巧之輩，豁出去了！
- 選單3 還是趕快找到寶兒為重，不要鬧事的好



楊不怒心想，眼前我就是咽不下這口氣，但此刻我若不用兵器，定要被這人視為投機取巧之輩，豁出去了！

本場戰鬥的勝利條件為我方7個回合內以上不落敗，或擊敗冷冰魚。

**戰鬥**

- 我方 楊不怒〈生命值：2400〉〈攻擊值：209〉〈防禦值：111〉
- 敵人 冷冰魚〈生命值：6000〉〈攻擊值：170〉〈防禦值：157〉

而寶玉才逃出魔窟，就遇到楊不怒，為了自己，正與人苦戰，眼看便將落敗，甚至可能喪命，自己躲在這裏，還算是個人嗎！

**選單原題**

- 選單1 我已武功盡失，就算挺身而出亦無作用，不如見機行事吧
- 選單2 就讓我用我的鮮血，換回楊大叔一命吧！
- 選單3 我還是該投入五行魔宮之中，待功力恢復，一切再做盤算

忽然寶玉一躍大叫：「方寶玉在此！請冷少莊主住手！」寶玉亦揭發了冷冰魚投機之事！

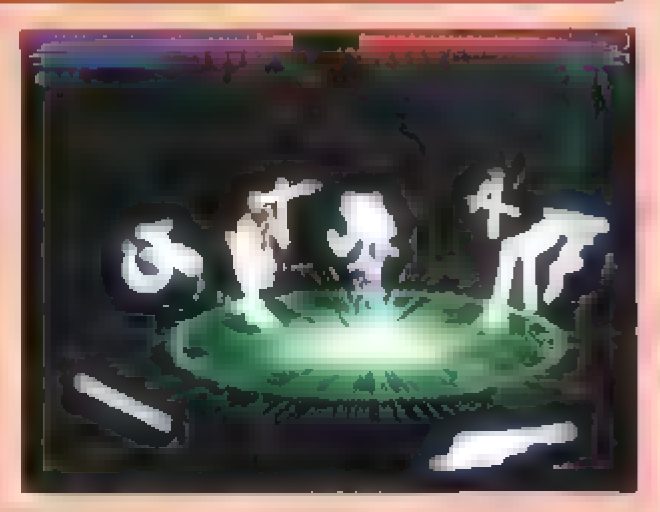
**選單原題**

- 選單1 你算準楊大叔的<淮陽鷹爪功>，不適宜以兵刃與人做戰………
- 選單2 你算準五大弟子只有一人在場，定不是你的對手！

冷冰魚哼的一聲，便向寶玉邀戰

**選單原題**

- 選單1 看來此刻我正可藉<五行魔宮>之名嚇嚇他
- 選單2 請楊大叔以真正的<鷹爪神功>來與此小人拼上一拼
- 選單3 必死一戰，避無可避，不如從容面對吧



寶玉雙手一拱，說了聲請！這時，冷冰魚不禁心虛了起來，話鋒一轉便約定寶玉在泰山之會上互戰！忽然，萬老夫人卻出來代替冷冰魚一戰，寶玉無奈，只得動手！

**戰鬥**

- 我方 方寶玉〈生命值：1000〉〈攻擊值：197〉〈防禦值：146〉
- 敵人 萬老夫人〈生命值：5000〉〈攻擊值：164〉〈防禦值：145〉

（本場戰鬥我方可看穿敵方一切動作）

寶玉勝後，卻覺得事有古怪？明明自己將身子迎向她的殺招，杖子卻又好似會自動轉彎的避自己而去！在眾人的歡呼下，寶玉卻：

### 選擇標題

**選單1** 今日一戰是萬老夫人故意敗陣的，我的武功其實已盡失去

**選單2** 可惜只有一個萬老夫人，若能對上十個萬老夫人，在下會打得認真點

**選單3** 今日一戰晚輩盡了全力方得險勝，武功實在不如大家所想象般高深



回到客棧，寶玉愈想愈覺奇怪……，忽然一道暗器射入，釘在牆上，一顆冰糖梅子釘著一張紙箋，上面寫著〈客房已遭監視，至竹林暗處一會〉寶玉想，一定是萬老夫人，自己該怎麼辦呢？

### 選擇標題

**選單1** 將冰糖梅子吃下去

**選單2** 萬老夫人約我至暗林之中恐有殺機，還是置之不理的好

**選單3** 至竹林暗處與萬老夫人一會

到了竹林後，只見竹林的空地上有個大洞，萬老夫人站在洞旁，一問之下，萬老夫人道出了一個秘密，而萬老夫人打算殺了寶玉，再埋起屍身，讓全天下人都以為寶玉又偷偷溜了！

### 選擇標題 ◆萬老夫人的選擇

**選單1** 點下腹<死穴>，讓他在無比的疼痛中死去

**選單2** 點肩上<大穴>，讓他兩手脫力

**選單3** 點他口邊<啞穴>、眼上<明目穴>，讓他既不能說話，也看不見東西

結果，萬老夫人用杖點方寶玉腹部死穴，方寶玉落入地上大洞中，萬老夫人被反沖之力震倒在地！被埋在洞裡的寶玉忽然聽到了冷冰魚與一熟悉聲音的人密談之事，此二人要主控整個泰山大會，談妥之後，寶玉又聽到楊不怒與魏不貪兩人的聲音！忽然間，魏不貪叫楊不怒往身後一看！

### 選擇標題 ◆楊不怒的選擇

**選單1** 不用看了，後面根本沒人

**選單2** 魏老弟既然都說後面有人，那我就回頭看一下吧

**選單3** 後面明明沒人，魏老五卻要我回頭看…莫非想對我不利？

楊不怒一回頭，竟被魏不貪一刀刺入，待楊不怒將死之際，告訴了他公孫不智亦為他所害！而魏不貪一不做二不休，竟將楊不怒與公孫不智之死嫁禍給寶玉，群豪大怒下，竟發誓一定要找出寶玉，替兩人報仇！寶玉又驚又無奈，只有淚流滿面，並悟得天地合一武技，決意洗刷自己的冤屈，並替楊、公孫兩人報仇………

## 第10章 泰山英雄會

狂風吹拂，鐵娃一聲「大哥！泰山到了」，喚回了方寶玉的思緒，寶玉想不到自己被埋在泥土中數天，如今還有性命重見天日，身上武功居然也都恢復了，而自己卻遭陷害，成了一個殺人魔王，想到這裡，寶玉不禁嘆了一口氣！兩人走著走著，竟遇到了垂死的魏不貪！魏不貪高呼寶玉快來救他！

### 選擇標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 魏五叔看來命在旦夕，我得快找些水來給他

**選單2** 現在去找水來不及了，我得快用剛恢復的功力為他療傷

**選單3** 這個殺人兇手害死了公叔二孫與不怒四叔，死了最好！

寶玉一口揭穿了魏不貪的惡行，而魏不貪更告訴寶玉其他人也遭其不測！

### 選擇標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 我現在就親手將這個兇手殺了，以祭諸位師叔在天之靈！

**選單2** 看來他已知後悔，我還是快找水來醫治他吧

**選單3** 我就不再理會他，讓這個殺人兇手在此地自生自滅吧

寶玉大怒！並欲查出幕後指使者，結果，魏不貪卻斃命了！忽然，火宮弟子發現了寶玉及鐵娃！

### 戰鬥

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 方寶玉 | 〈生命值：3000〉 | 〈攻擊值：297〉 | 〈防禦值：158〉 |
| | 火宮弟子 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：123〉 | 〈防禦值：96〉 |
| | 火宮弟子 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：123〉 | 〈防禦值：96〉 |

寶玉欲逼問魔火神宮有何企圖，忽然間，卻有人從背後偷襲，把火宮弟子殺了！寶玉一想，等會兒到了山頂，寶玉不能現身，他們兵分兩路，鐵娃在明寶

玉在暗，防止火魔宮的陰謀！話一說完，兩人就上山了！兩人走遍了泰山之路，擊敗了許多敵兵，發現了防禦輔助技密笈、飛雁疾風劍譜秘笈、及王者之魂。一到山腰，寶玉發現了有人鬼鬼祟祟，原來竟是火魔神派人安裝火藥，寶玉一看，決定擊敗他們，並解除火藥！

**戰鬥**

我方 方寶玉 〈生命值：3000〉〈攻擊值：326〉〈防禦值：170〉
我方 牛鐵娃 〈生命值：3500〉〈攻擊值：20?〉〈防禦值：167〉
敵方 火宮弟子〈生命值：1800〉〈攻擊值：137〉〈防禦值：109〉
敵方 江湖惡徒〈生命值：1200〉〈攻擊值：13?〉〈防禦值：82〉
敵方 武林怪客〈生命值：2400〉〈攻擊值：122〉〈防禦值：112〉

打敗他們後，把炸藥取消完畢，兩人繼續上山！在山頂附近，見到了一處山洞，兩人進入山洞中，發現了一堆奇怪的棺木是，寶玉叫鐵娃先走，自己來調查這裏，忽然有收屍客進來山洞中，寶玉心生一計！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

選單1 趁他們離開時，躲入棺木之中
選單2 趁他們離開時，想辦法混入他們之中
選單3 趁他們離開時，向他們問出鐵娃在哪里

寶玉忽然點了收屍客的穴道，並暫借收屍客身上長袍，混入了泰山之會的群衆中！此時，寶玉看到了寧不屈和石不為！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

選單1 去和師叔們相認
選單2 大聲叫喚引起師叔們的注意
選單3 暫時先待在原地，見機行事

一陣比試中，許多豪傑已敗下陣來，寶玉一看，下一場竟是小公主與冷冰魚的交鋒！



**戰鬥**

我方 小公主〈生命值：2400〉〈攻擊值：165〉〈防禦值：155〉
敵方 冷冰魚〈生命值：6500〉〈攻擊值：170〉〈防禦值：157〉

〈勝利條件?9回合以上不被打敗，或敵人損失到一程度〉

只見小公主將落敗，忽然幾顆水珠劃過，冷冰魚就此身亡，而小公主更豪態盡出，要一次對付其他四人，公孫紅一怒之下，躍上了擂台，與小公主比試起來！

**戰鬥**

我方 小公主〈生命值：2400〉〈攻擊值：165〉〈防禦值：155〉
敵方 公孫紅〈生命值：6500〉〈攻擊值：198〉〈防禦值：189〉

〈勝利條件?15回合以上不被打敗，或敵人損失到一程度〉

忽然，寶玉看到小公主又要使用暗器了！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

選單1 我不能再讓小公主以暗器傷人了，我定要出手阻止！
選單2 我與公孫紅素不相識，沒必要為了救公孫紅而露臉，使自己身陷險境

寶玉心想，糟了，他們兩邊同時出手，自己該如何制止？！

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

選單1 出手捉住公孫紅手中<天龍棍>
選單2 出手阻止小公主使用袖裏暗器
選單3 同時捉住公孫紅的天龍棍，並制止小公主使用暗器

方寶玉從台下跳上來，將小公主抱開，小公主暗器掉落，在擂台下發出一團藍色火焰，衆人發現了寶玉，竟打算群起攻之！

鐵娃一怒之下，亦與衆人發生戰鬥！

**戰鬥**

我方 牛鐵娃 〈生命值：3500〉〈攻擊值：131〉〈防禦值：89〉
敵方 江湖惡徒〈生命值：1200〉〈攻擊值：132〉〈防禦值：82〉
敵方 江湖惡賊〈生命值：2400〉〈攻擊值：92〉〈防禦值：78〉

寶玉心想，自己替自己辯白的機會都沒有，該如何是好？

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

選單1 不洗脫冤情，我寧願死在這裏，也絕不退後！
選單2 我連說話的機會都沒有了，還是先帶著小公主逃吧！
選單3 跪下磕頭，請大家饒我一命

寶玉轉念一想，逃得了今日，卻逃不了一世，這樣苟且偷生，自己不如力戰至死！

**戰鬥**

我方 方寶玉 〈生命值：3000〉〈攻擊值：331〉〈防禦值：172〉
我方 小公主 〈生命值：2400〉〈攻擊值：165〉〈防禦值：155〉
我方 牛鐵娃 〈生命值：3500〉〈攻擊值：136〉〈防禦值：85〉
敵方 江湖惡徒〈生命值：1200〉〈攻擊值：132〉〈防禦值：182〉
敵方 江湖惡徒〈生命值：1200〉〈攻擊值：132〉〈防禦值：182〉
敵方 江湖惡賊〈生命值：2400〉〈攻擊值：92〉〈防禦值：78〉
敵方 江湖惡賊〈生命值：2400〉〈攻擊值：92〉〈防禦值：78〉

寶玉見狀，事到如今也沒別的法子了！

**選單標題**

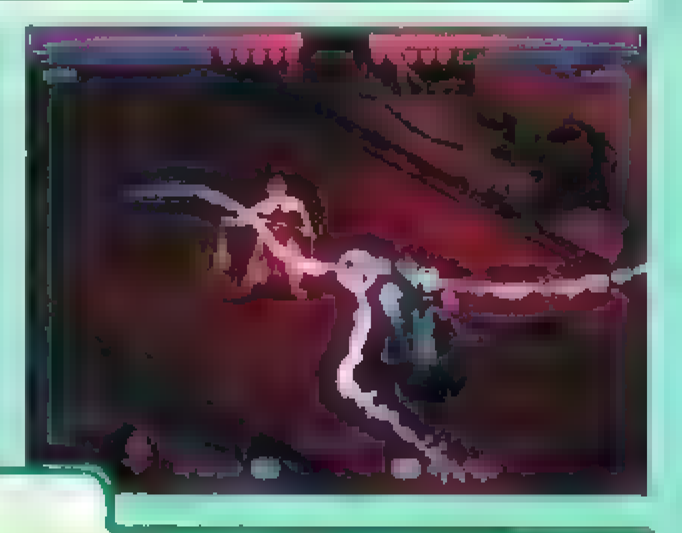
- 選單 1 向火魔神求援吧!
- 選單 2 向萬大俠求援吧!
- 選單 3 向丁老夫人求援吧!
- 選單 4 向不屈大叔求援吧!
- 選單 5 向不?三叔求援吧!

恐怕現在這種場面萬大俠也無法平息，如今唯有火魔神有此能耐。寶玉望著火魔神，答應了他的條件，只見一聲轟隆，群豪停止了動作！在火魔神示意下，寶玉 望著所有的人，

**選單標題**

- 選單 1 喂喂……麥克風試音，各位好，很高興？您介紹一項劃時代的新?品……
- 選單 2 我現在要在大家面前將我滿腔的冤屈全說出來
- 選單 3 各位在現場的觀?朋友們大家好，您現在收看的節目是<泰山英雄會>……

鐵娃此時以為火魔神便是害寶玉之人，舉起拳頭就向火魔神攻去！



**戰鬥**

我方 牛鐵娃〈生命值：3500〉〈攻擊值：142〉〈防禦值：97〉
敵方 火魔神〈生命值：8000〉〈攻擊值：225〉〈防禦值：185〉

〈本戰鬥8回合以上不敗，或敵人損失到一程度即算勝利〉

寶玉喝令鐵娃住手，緩緩的揭發出惡人之行，而此人竟是，

**選單標題**

- 選單 1 石不為
- 選單 2 萬子良
- 選單 3 小公主
- 選單 4 火魔神
- 選單 5 丁老夫人

就在石不為抵口不認之際，石不為之師鐵髯道人及已死的歐陽不智竟出現在眾人眼前，並告知群豪自己被石不為所害的經過！石不為見狀，馬上拔腿欲逃！

**戰鬥**

我方 方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：343〉〈防禦值：177〉
敵方 石不?〈生命值：5000〉〈攻擊值：189〉〈防禦值：183〉

一陣戰鬥過後，石不為哈哈大笑，忽然出現了幾個黑衣人，並抓著丁老夫人當人質，寶玉大怒，與鐵娃加入了戰局！

**戰鬥**

我方 方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：343〉〈防禦值：177〉
我方 牛鐵娃〈生命值：3500〉〈攻擊值：226〉〈防禦值：181〉
敵方 石不為〈生命值：5000〉〈攻擊值：189〉〈防禦值：183〉
敵方 黑衣人〈生命值：1600〉〈攻擊值：137〉〈防禦值：93〉
敵方 蒙面客〈生命值：2400〉〈攻擊值：92〉〈防禦值：122〉

敗戰後，石不為終於伏誅，但鐵髯道人難辭其咎，欲以死謝罪！

**選單標題**

- 選單 1 出手阻止老前輩
- 選單 2 老前輩自盡後，一定將老前輩遺體厚葬
- 選單 3 裝做沒看到...

寶玉連忙出手阻止，鐵髯道人嘆己教徒無方，就在此時，群豪圍住了火魔神，並詢問寶玉該如何處置他！

**選單標題**

- 選單 1 殺無赦!
- 選單 2 晚輩怎敢擅做決定
- 選單 3 挑斷手、腳筋，棄置荒野任憑自生自滅

寶玉謙讓不答，而火魔神又提起白水宮一事：

**選單標題**

- 選單 1 一諾千金，我說到定會做到
- 選單 2 饒你一條狗命就很偷笑了，你還想討[redacted]
- 選單 3 什麼事啊?我的記性一向不是頂好…

寶玉心想，我方寶玉既然允諾於先，就不該失信於後，火魔神亦交給了寶玉〈五行魔宮位置圖〉。事件結束後，眾人要求寶玉露兩手，在眾望所歸下，鐵髯道人竟想與寶玉過招！

**選單標題**

- 選單 1 就憑你這老傢夥也想跟我過招，豈非不自量力?
- 選單 2 那就請前輩一定要全力以赴!
- 選單 3 晚輩怎敢與前輩動手

一陣謙讓後，由鐵髯道人與公孫紅、梅謙、蔣笑民四人共組劍陣！鐵髯道人看著寶玉：

## 選單標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 遵命。

**選單2** 這種由四大高手組成的劍陣，弟子怎可能闖得出去?

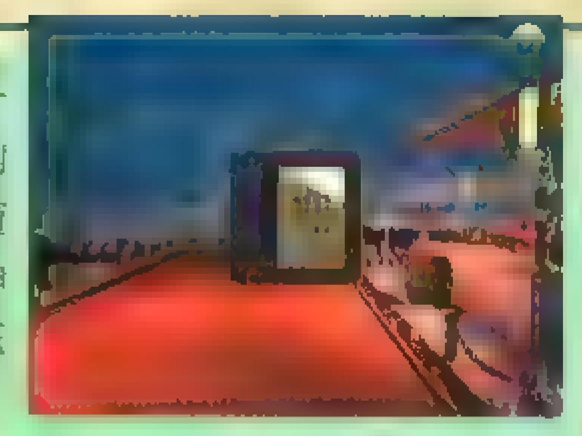
**選單3** 如果前輩再多找幾位高手共組劍陣，可能會較有挑戰性

寶玉豪氣一發，飄然進了劍陣中！

## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：350〉〈防禦值：180〉 |
| 敵方 | 蔣笑民〈生命值：4500〉〈攻擊值：195〉〈防禦值：165〉 |
| 敵方 | 梅謙〈生命值：5000〉〈攻擊值：180〉〈防禦值：180〉 |
| 敵方 | 公孫紅〈生命值：6500〉〈攻擊值：198〉〈防禦值：189〉 |
| 敵方 | 鐵騎道人〈生命值：7000〉〈攻擊值：232〉〈防禦值：212〉 |

四人圍成劍陣將方寶玉困在中間，忽然，寶玉竟從劍陣中消失，四人也敗的心服口服！此時，消失中原武林七年之久的〈鐵金刀〉竟出現在眾人眼前，並帶來一張短柬是！短柬上寫著「十五日後，再訪中原，願有能人，賜我一敗」，原來白衣人將到了中原，群豪亦公推寶玉與之決戰！而火魔神一事，群豪亦希望寶玉最好是能就此作罷！



## 選單標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 事到如今，也只能如此了。

**選單2** 我既已答應於人，就不能夠毀約。

而寶玉心想，自己已答應於人，豈有毀約之理，但在眾人的勸說下，

## 選單標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 我知道了…火魔神之約，就此做罷吧。

**選單2** 請讓晚輩再思考一下……

而沉默不語的寶玉，心中已有了計劃……此時，距白衣人再步中原，還有十五日……

# 第II章 神秘五行宮

寶玉偷偷的往白水宮而去，不料卻被「無情公子」蔣笑民跟蹤，寶玉識破了後，蔣笑民約寶玉往樹林中談，突然，蔣笑民向寶玉反手揮出一劍，寶玉第一時間後空翻躲過劍光！寶玉讚道：好劍法！而蔣笑民隨及向寶玉邀戰！寶玉無奈，出劍！



## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：369〉〈防禦值：189〉 |
| 敵方 | 蔣笑民〈生命值：6500〉〈攻擊值：195〉〈防禦值：165〉 |

蔣笑民使出〈乾坤殺手劍〉戰敗後，一劍刺入自己的胸膛，臨死之前，有一事相求！蔣笑民交與的信封上寫著〈軟紅山莊，星星小樓主人親啓〉，寶玉心想，蔣笑民，你只管放心，無論如何，我也會將信送到！距白衣人再步中原，還有十一日，寶玉來到了天山下的森林，只要通過這座森林，便可到達天山。走著走著，發現了心眼技密笈，就在此時，寶玉驚覺已被包圍，打敗了眾多敵人後，見到了鐵金刀！白衣人托鐵金刀帶來自創「 刀」，奉贈與寶玉！寶玉卻之不恭，鐵金刀單刀一擺說道：「那就接招吧！」



## 選單標題 ◆方寶玉的選擇

**選單1** 無論是任何事情，蔣兄儘管開口，在下一定辦到！

**選單2** 是………是你自已要自殺的，可不關我的事啊！

**選單3** 此刻我應以趕往白水宮?重，恐怕無法答應蔣兄任何要求。

## 戰鬥

| | |
|---|---|
| 我方 | 方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：388〉〈防禦值：196〉 |
| 敵方 | 鐵金刀〈生命值：6500〉〈攻擊值：203〉〈防禦值：172〉 |

鐵金刀使出〈驚天 刀〉後戰敗，單腿跪地，並地刀拄地，令自己身形不墜。鐵金刀告訴寶玉自己有一鐵匣，匣內關有一隻鴿子，他本答應白衣人，若有人能破得此招，便將鐵匣打開，他要寶玉自已決定開或不開！

## 選單標題 ◆胡不歸的選擇

**選單1** 將鐵匣與鐵金刀埋藏在一起

**選單2** 將鴿子煮來吃

**選單3** 將鐵匣打開，任鴿子飛回白衣人身邊

打開鐵匣後，鐵金刀亦含笑而去！而寶玉兩人也進入了白水宮大門！　兩人進入白水宮，從右手邊山洞進入，從左方山洞出來，又被傳送回起點，小公主又開始不高興，此時，寶玉竟提到了水天姬，小公主醋意一發，竟離寶玉而去！寶玉無奈，追著小公主，繼續找尋出口，忽然，寶玉發現有一中年劍客已經等在這裏了，而中年劍客亦要求寶玉接他一劍！

**戰鬥**

我方：方寶玉　〈生命值：3000〉〈攻擊值：412〉〈防禦值：205〉
敵方：中年劍客〈生命值：8000〉〈攻擊值：240〉〈防禦值：205〉

中年劍客使出〈殺手三劍之〈真・乾坤殺手劍〉〉落敗後飄然離去！寶玉心想，看來若想得到解答，也只有繼續往前走了。跟隨著中年劍客離去的腳步，忽然聽到一陣嬉音，寶玉前進到了白水宮，此時又發現這裏又有一名神秘老者正等著他！神秘老者二話不說，又請寶玉接招！

**戰鬥**

我方：方寶玉　〈生命值：3000〉〈攻擊值：416〉〈防禦值：207〉
敵方：神秘老者〈生命值：8000〉〈攻擊值：243〉〈防禦值：197〉

神秘老者最後使出〈殺手三劍之〈驚天一刀〉〉，寶玉再次感到驚訝？寶玉不解之下，竟被神秘老者催促著快點趕路！寶玉別過神秘老者後，走著走著，忽然看見星星小樓的石碑，一看之下，竟是軟紅山莊．星星小樓！寶玉心想，莫非蔣笑民與白水宮有關係？打聲招呼後，才發現星星小樓的主人已死，

**選單標題**　◆方寶玉的選擇

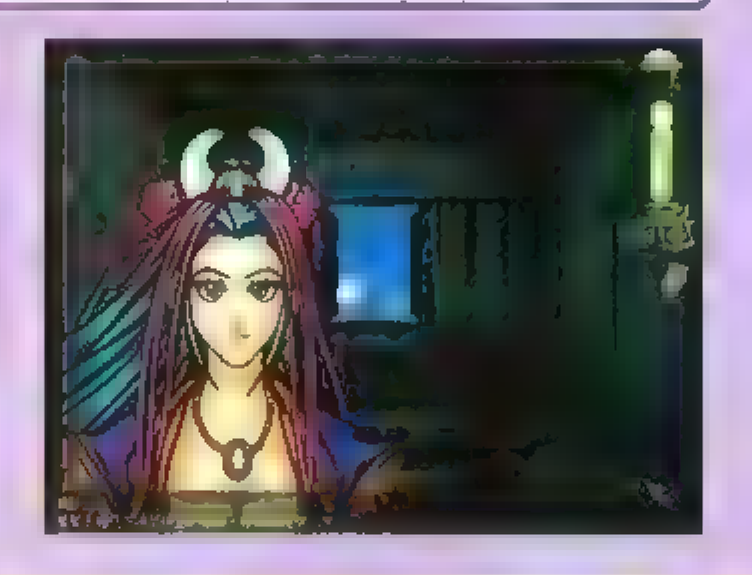
選單 1　算了，既然小樓的主人已死，蔣笑民的信也就…
選單 2　不妨問問，說話之人是誰，小樓的主人又是怎樣死的？

結果，忽然有人又說他是星星小樓的主人

**選單標題**　◆方寶玉的選擇

選單 1　進去看個究竟
選單 2　看來是個瘋子，不再跟他胡扯了。
選單 3　問問他可認識蔣笑民？
選單 4　把信交給她。

寶玉進入後，見到了名黑紗女，也就是星星小樓的主人。而寶玉表明了來意！



**選單標題**　◆方寶玉的選擇

選單 1　（這個地方氣氛果然古怪，我還是早點離開的好）
選單 2　在下為送信而來……

看過信後，黑紗女希望寶玉能與她對幾招，而寶玉也答應了！

**戰鬥**

我方：方寶玉〈生命值：3000〉〈攻擊值：433〉〈防禦值：213〉
敵方：黑紗女〈生命值：10000〉〈攻擊值：248〉〈防禦值：185〉

最後，黑紗女使出了〈殺手三劍之〈殺手一劍〉〉而敗，黑紗女表示，她曾經過一年多晝夜不停的思索，將天下各派最強殺招融合，終於創出了一招，這一招卻是沒人可以抵擋的！黑紗女出招後，寶玉竟從中領悟了些什麼！別過黑紗女後，寶玉來到了五行宮大廳，白水娘娘亦現身而出，在寶玉說明來意後，白水娘娘答應了寶玉的要求，談話中，寶玉不解為何有三人與他對決絕妙的一刀，　白水娘娘話出一句：「澄心自問！」寶玉聞宮主之言，有同醍醐灌頂，恍然而悟，問人不如自問，這道理雖簡單，寶玉竟開闢了一個武俠的新境界！

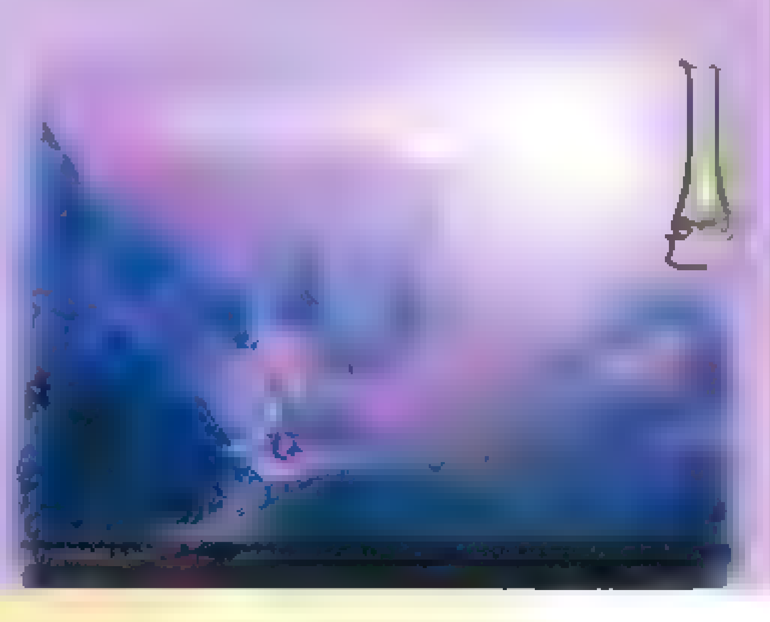


距白衣人再步中原，還有四日之時，寶玉恍然而悟，將三招合而為一，已臘天下無敵之道，進而練成了〈天人合一〉武技，白水娘娘催促著寶玉快赴白衣人之約，但寶玉……

**選單標題**　◆方寶玉的選擇

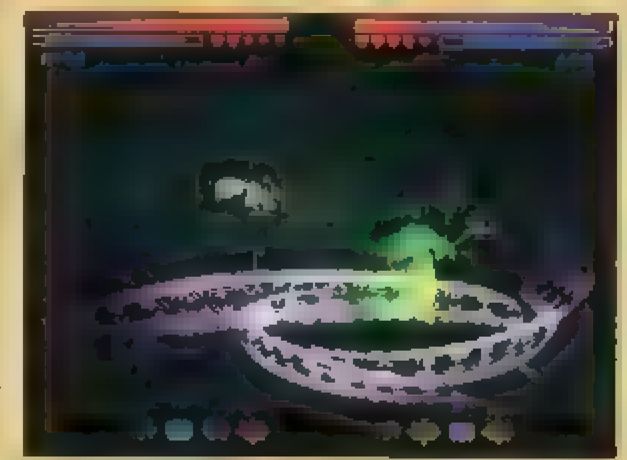
選單 1　多蒙宮主指點，寶玉日後定來致謝。
選單 2　雖然我應當立時趕往東海，但此刻…

寶玉卻希望小公主與己同行，在千萬個等待下，小公主終於出現，並回到了寶玉的懷抱中！而神秘人物紛紛出現，寶玉心中的迷團也完全解開！眼見決戰之日就要到了，寶玉與小公主一起離開了白水宮！此時，距白衣人再步中原，還有一日……



# 第12章 無敵最寂寞

在七年前紫衣候與白衣人決戰時的海邊，一群惡徒等著看這一齣好戲，在苦等不到方寶玉到達，兩個惡棍竟對群豪口出穢言！而金祖林再也忍不住了！



**選單標題** ◆金祖林的選擇

- **選單1** 不屈與不留此刻不在。，就由我金祖林代他們一死！
- **選單2** 這兩個惡棍，看我<拼命小將軍>先跟你們拼命！
- **選單3** 寶玉…不屈、不留，求你們快回來吧！別再讓別人在背後罵你們了

**戰鬥**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 我方 | 金祖林 | 〈生命值：2000〉 | 〈攻擊值：176〉 | 〈防禦值：105〉 |
| 敵方 | 武林惡徒 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：162〉 | 〈防禦值：122〉 |
| 敵方 | 武林惡徒 | 〈生命值：1600〉 | 〈攻擊值：162〉 | 〈防禦值：122〉 |

打敗惡徒後，白衣人卻似等著不耐煩了！忽然，方寶玉出現在沙灘的那一頭。白衣人一見寶玉，劈頭問道：「你就是方寶玉？」

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- **選單1** 沒錯，我就是能<賜你一敗>的方寶玉
- **選單2** 是，晚輩方寶玉乃白三空之孫、紫衣侯傳人…
- **選單3** 不！不是我！不是我！

白衣人續問：「為何習武？」

**選單標題** ◆方寶玉的選擇

- **選單1** 為了無敵於天下
- **選單2** 為了守護所愛的人
- **選單3** 為了強筋健骨，鍛練體魄

白衣人再問道：「倘若你的母親與愛人被捉，就算你犧牲生命也只能救回一人，你當如何？」

**選單標題**

- **選單1** 犧性自已救回母親
- **選單2** 犧性自已救回愛人
- **選單3** 不顧人質死活，全力驅殺對方
- **選單4** 犧性自已救回父親

白衣人續說：「哼！我最後再問你…你真有把握能勝我？」

**選單標題**

- **選單1** 能！
- **選單2** 不能。



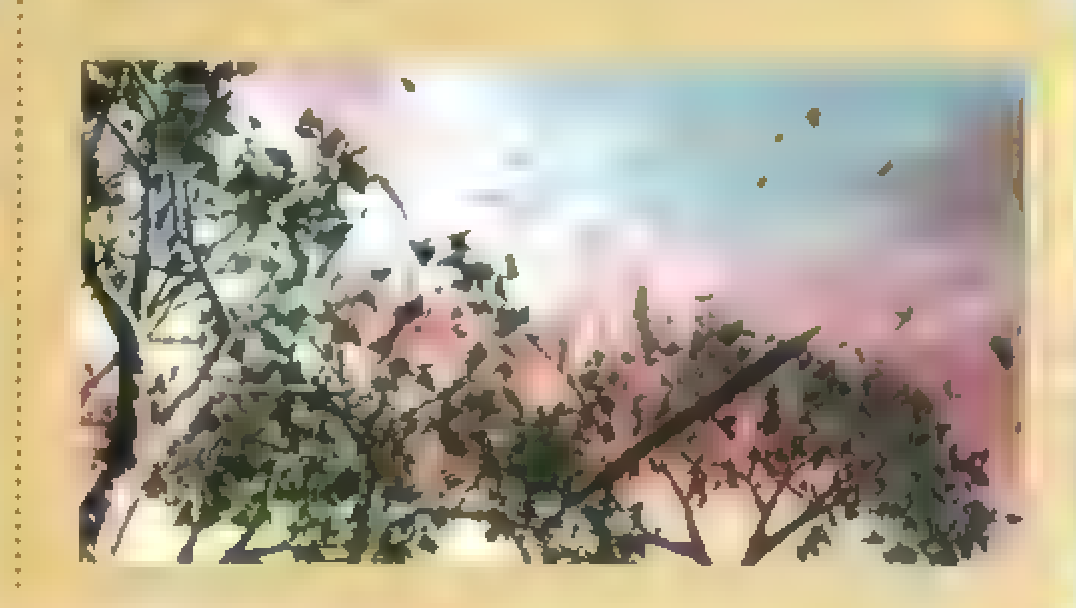
**戰鬥**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 我方 | 方寶玉 | 〈生命值：5000〉 | 〈攻擊值：445〉 | 〈防禦值：216〉 |
| 敵方 | 白衣人 | 〈生命值：20000〉 | 〈攻擊值：2/6〉 | 〈防禦值：269〉 |

白衣人把刀一擺：「哼，你我到底誰對誰錯，就用彼此掌中三尺秋水做個定奪吧！」

忽然間，寶玉的劍光居然從白衣人腳底竄出，白衣人敗！白衣人不解的問：「我敗在何處？為何而敗？」，寶玉斬釘截鐵的說：「因為你始終，都只有孤獨一人，而我身後，卻有愛護著我的長輩、朋友、兄弟們！」，白衣人看著寶玉：「是嗎？………謝謝你！」，寶玉不解：「你為何謝我？是我殺死了你！」。

白衣人嚥下最後一口氣：「因為你永遠無法瞭解，像你我這種人活在世上有多麼的寂寞，但是………能死在你這種對手的劍下………我已無憾！」





# 古龍群俠傳整體的遊戲架構

## 詳盡劇情流程全解

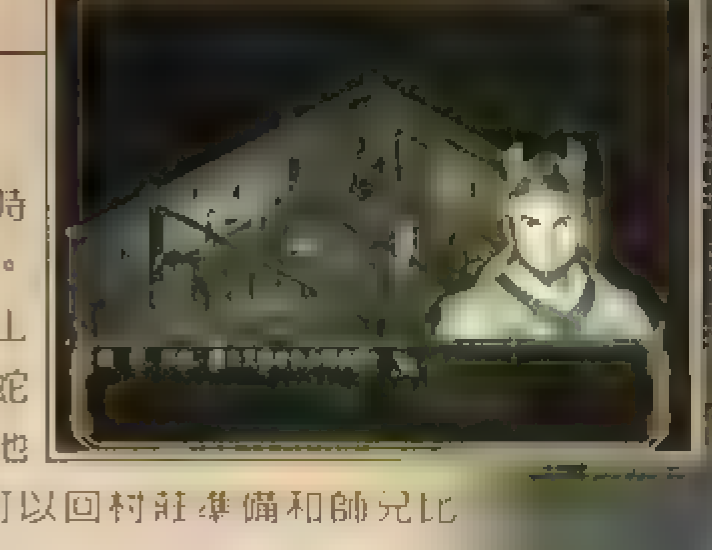
作者 楊啓明



# 十分龐大，玩起來也頗為複雜

遊戲中的場景是採取開放式的，玩家隨時可以進入任一場景，不過一些特定的人物及劇情流程，還是必須要有順序的完成某些條件才會出現。以下的攻略，就是依遊戲會發生劇情的流程，以地點的不同為分界，將各關卡一一找出。玩家只要循著各地點的轉換順序，就能順利過關囉！順便提示一下，基本上這是一款「練功」非常重要的遊戲，因此除了劇情上必須要的戰鬥外，其它的隨機戰鬥可是要多多益善，打的越多過關才會越容易





孤雲一早就讓師妹吵了起來，硬拉著孤雲要到後山玩，這時先要到客廳找師父，和師父談完話後，就帶著師妹往後山出發。此時先走出村子，到村外樹林再往右上方走，走到底就看見山洞，進山洞走到最底層有一條大蛇王，只要適時的補血，就可輕易地作掉蛇王。把蛇王作掉後，就可以回村莊準備和師兄比武。



回到小村後，直接到家中大廳找師父，這時師父(静軒)會問孤雲一個問題，還記得比武時要記的那些要點吧?【此時會有兩個選項：1、不知道師父指的是哪些 <結果為，師父把提升等級的事項說明一遍> 2、徒兒當然記得<結果為，直接回去休息>】。



休息完一個時辰後，到庭院中和師父師兄會合比武，在師父說明完點到為止後，和師兄的比武就正式的開始。【和師兄比武並不用直接將大師兄擊敗，只要撐過師兄所使用的絕技"迎風一刀斬"就算是打敗師兄了，但是要注意至少需要事先準備兩個大補丸補血。比武時的攻擊步驟為，先打兩回合，第三回合時，馬上用"大補丸"補血200，應該會補滿，第四回合再用"大補丸"補血一次，因為師兄的攻擊節奏較快，第四次和第五次的攻擊會連接在一起，第五次的攻擊絕招"迎風一刀斬"加起來一次的失血量為約350】，擊敗師兄後，主角的父親紫鶴(沈白松)會出現，孤雲會得到師父所給的"無極乾坤劍"(在此時還無法使用)，但也為了讓自已的功力加強，而答應父親去尋查黑手殺和洛陽城女人失蹤的事情。而師兄和師妹也想參加，在師父的允許下，三個人就往殺人莊出發。



途中，又因師妹在談話間刺激了師兄，導致師兄獨自一人離開去找尋黑手殺的消息，再這時又會出現兩個選項【選1、<結果為，變成一個人行動，很麻煩，因為在戰鬥中少一個幫手幫忙砍殺敵人和補血>，選 2、<結果為，兩人一起行動，比較好過關】，選擇完後，往"村外樹林"的左上方跑，就可以出"村莊"，出村莊第一個任務是尋找黑手殺的消息，所以先往"村莊"右上角的殺人莊出發。

## 殺人莊



到了殺人莊後，進入大門，就看到了一位老人，名叫(高老頭)，和他對完話後，他就自已走開了，離開時又回頭看了主角 眼，並自喃喃自語，總令人覺得怪怪的，再往左上角走沒幾步，突然被喊住，回頭一看是三名崑崙派的弟子，口中直叫主角是俞佩玉，在還來不急解釋的情況下就打起來了，【崑崙派弟子雖然為三個人，但是攻擊力平平，主角只要跟師妹合作，主角攻擊，師妹補血，就能輕鬆的過關】，打完之後，崑崙派的弟子還不服輸，打算再用陣法來圍攻主角，這時有人跑出來阻止，這個人是這幾位崑崙派弟子的師父 白鶴道長。在他的說明下，崑崙派的弟子才知道他們認錯人了。崑崙派的人走了後，再往左下角的房子進去，就會看到高老頭在裡面，他會在這時跟主角解釋為什麼"俞佩玉"為什麼會被人追殺，離開高老頭的房間，在殺人莊閒逛的時候，會看到右邊有一間叫紙閣的小閣樓，靠近時會有一位女子(銀花娘子)，從紙閣裡跑出來，不時地東張西望，好像在找誰，等(銀花娘子)走了之後，進入紙閣裡面，會發現有一個"大八卦"平躺在地面上，其餘什麼東西都沒有【此時主角的洞察能力，必須升級至 7，紙閣裡的八卦才會有反應，不然你在紙閣裡待半天，它還是不會理的你哦，當洞察能力達到 7之後，就會看到"八卦"有不同的反應，"八卦"會平擺在螢幕中間，只要將"八卦"的排列排好，就能找到一條密道】。





## 密道

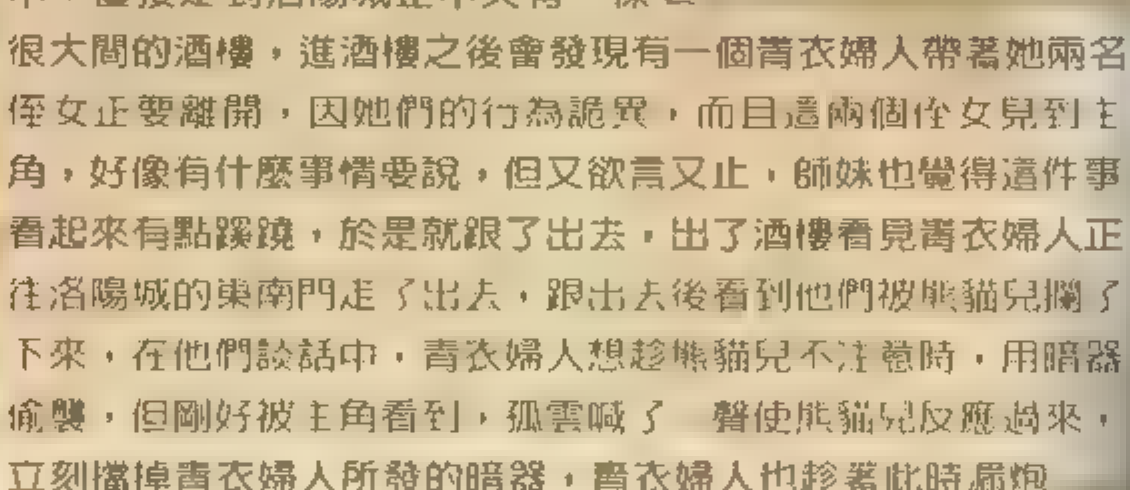


進入密道後，往前直走就會看到真正的俞佩玉，而他也身中劇毒。俞佩玉還以為主角也是要來抓他的，本來又要開打了，解釋完之後，他就明白主角有意幫助尋找線索，所以就跟隨著主角一起行走。往右上方走沒幾步，就會遇到身穿紅衣，守衛密道的守衛長，【雖然帶著俞佩玉，但他因中毒，而無法幫主角忙哦！】打敗守衛長後，會獲得青銅劍一支和一本"秘能寶鑑"。寶物到手後，往右側直走，沒想到密道的出口，是連接著莊主的房屋，在和俞佩玉有了共識後，開始搜查莊主的房子，看有沒有遺留下來的線索，這時走到莊主臥室的床前，俞佩玉自然也會跟著走過來，再和他交談兩次，他會在莊主的床上找到一塊"玉佩"，而且發現此物乃是俞家姬夫人的珍藏物品，俞佩玉拿到玉佩後，直接從門口走出去，剛走出門口就遭受到一個怪刀客襲擊，【此名怪刀客是打不死的，所以只要邊打邊補血就可以了，撐過了第五回合，怪刀客自然會落敗】，但這時俞佩玉會給銀花娘子以輕功劫走，回神過來要追時，怪刀客又打過來，因此就讓銀花娘子給跑了，準備再和怪刀客過招時，突然冒出一個神秘客，幫主角攻擊怪刀客，怪刀客瞬間消失的無影無蹤，連神秘客也以輕功離開現場(連想打聲招呼都來不急，嗯，真的是高人呀，來無影去無蹤，只聞嗡嗡嗡)， 頭霧水的情況下，只好再去左下角的屋子找高老頭，一跟高老頭說明整件事的來龍去脈後，高老頭竟然荒荒張張的追了出去，離去前又回頭跟主角提醒說，不要去招惹怪刀客，下次再遇到怪刀客時，趕快離開，這個東西不是人。



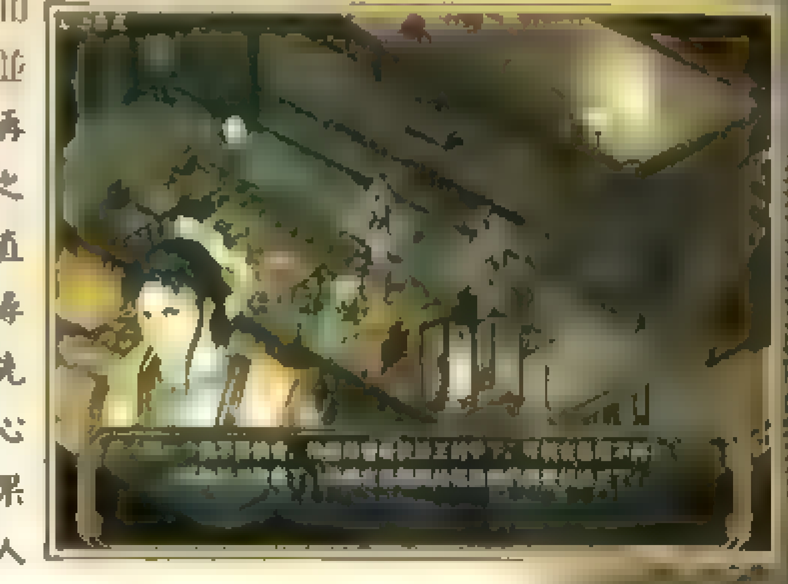


## 洛陽城



因為在殺手莊查不到黑殺手的下落，所以就先前往洛陽城，尋查師父交代的第二件事，女人失蹤的事情。到了洛陽城，先往裡頭直走到歐陽喜的家中，和歐陽喜交談完之後，才了解洛陽城女人失蹤的事，可能是快活王手下中的色使所為。和歐陽喜暫別後，回到洛陽城中，直接走到洛陽城正中央有一棟很大間的酒樓，進酒樓之後會發現有一個青衣婦人帶著她兩名侄女正要離開，因她們的行為詭異，而且這兩個侄女見到主角，好像有什麼事情要說，但又欲言又止，師妹也覺得這件事看起來有點蹊蹺，於是就跟了出去，出了酒樓看見青衣婦人正往洛陽城的東南門走了出去，跟出去後看到他們被熊貓兒攔了下來，在他們談話中，青衣婦人想趁熊貓兒不注意時，用暗器偷襲，但剛好被主角看到，孤雲喊了一聲使熊貓兒反應過來，立刻擋掉青衣婦人所發的暗器，青衣婦人也趁著此時扁炮(台語)，熊貓兒也立刻追了過去，並叫主角先帶這兩個醜女子回去找歐陽喜(此時畫面會跳回歐陽喜的住處)。

在和歐陽喜說明完整件事的來龍去脈後，不消一會兒，就見熊貓兒帶著兩個人回來，一位是沈浪，另一位是快活王的手下，四使之一的財使金無望。原來金無望已經沒有替快活王辦事了，反而在替沈浪調查快活王的事情，並而說這兩位醜女子，其實是絕色美女，只是給人易容並中了江左司徒的瘖啞之藥【在此先和沈浪交談完，再和歐陽喜交談，此時選項又出現 1雖然我不懂易容之術，但如果需要我幫忙的話，就請直說<結果為，直接和師妹一起行動幫忙尋找王憐花> ，2我想繼續尋找黑手殺，這就先告辭了<結果為，單獨行動，但先和師妹交談，又會出現兩個選項 1師妹，我可不放心你一個人在江湖上闖蕩，你還是跟我一起走吧<結果為，再和師妹一起行動> 2這樣也好，不過你一個人在外面可得小心啊<結果為，單獨一個人行動>】，筆者的選擇為先選擇 2，再選 1，選擇完後，直接出歐陽喜的家，往惡人谷出發。





## 惡人谷

要進入惡人谷，先要到崑崙山。崑崙山的方向，是在地圖的最左邊，進到崑崙山後有兩條路，往前直走是到惡人谷，往上走是一條死路(這條路什麼東西都沒有，沒有寶物，也沒有比較特殊的東西，走這條路只能算是練練功吧)，到了惡人谷之後，會先遇到小魚兒，和小魚兒交談中，他會告孤雲說，其實李大嘴就是孤雲要找的黑手殺，告別小魚兒之後，直接往上直走到第二層，有一間屋子的屋頂正曬著肉乾，屋子的屋主就是李大嘴，進屋之後，才知道原來是給小魚兒騙了，其實李大嘴並不是黑手殺，但已經打了起來【這時很奇怪，師妹並不會和主角一起打鬥，而是主角一人孤軍奮戰，其實也不用打，為什麼呢?因為第一必輸，第二穩輸，第三註定要輸，筆者目前的等級是第十級<血庫滿檔為383>，但李大嘴的第一次攻擊，竟然讓我吐了1500多】。



起來之後發覺已不在李大嘴的屋子裡，而是在萬春流的房間內。和萬春流聊

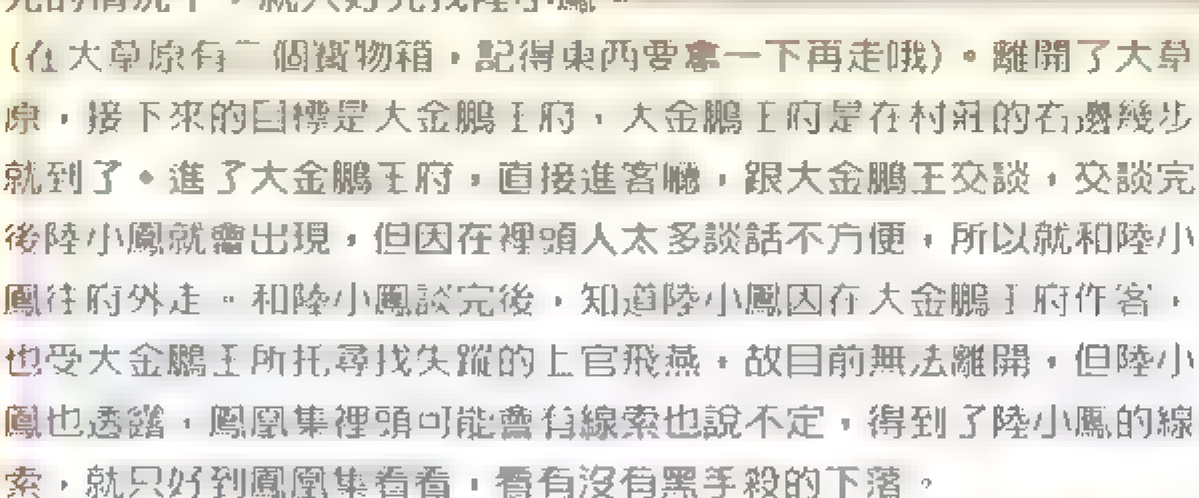


完，才知道是小魚兒叫萬春流來救孤雲，而且在閒聊當中知道，原來萬春流竟然是自已的師伯【在這裡萬春流除了教孤雲如何了解自己目前的身體狀況外，也會教孤雲如何解毒，並且會再給孤雲一些解毒的藥劑】，這時萬春流會提醒孤雲，不要去招惹杜殺，拜別了萬春流之後，再往第二層走，走到最裡面，在一間屋子外聽到有人在談事情，在好奇心的驅使下，就跑到屋子旁偷聽，那知裡面的人剛好是杜殺和虎魄，並且在談杜殺是否要加入虎魄堂和參加藏寶圖的事情，事情談完，虎魄離開杜殺的屋子時，杜殺發覺有人在屋外偷聽，跑了出來，看見來不及離開的孤雲，所以又打了起來【這一次的打鬥，也是單獨一個和杜殺，師妹這次也不在，說實在的，這次的打鬥也是多餘的，因為第一必死，第二穩死，第三也是註定要死，因為杜殺的攻擊，一次將近1600多，這時那有可能會贏嘛】。



昏迷了三天，又再萬春流的房間起來，再詢問萬春流之後，才知道又是小魚兒救了主角，這時萬春流會告訴主角小魚兒和燕南天的事情，想當面向小魚兒道謝，可是這時小魚兒已經離開惡人谷，去外面尋寶了。孤雲因為在這裡找不到黑手殺的線索，也打算往華南一帶去找陸小鳳，所以告別了萬春流，就出發來找陸小鳳【這時別急著離開，先再回去找杜殺，因為小魚兒又騙了杜殺，所以這時杜殺會在不知情的情況下，給你一樣寶物－黑鐵石】，出了杜殺的門，往右邊走，還會發現另一項寶物－精鐵。

## 大草原和大金鵬王府

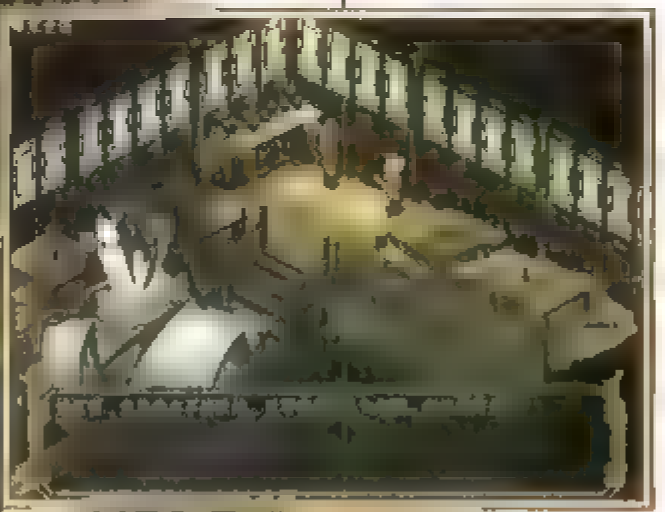


出了崑崙山後，先往前直走，會看大草原，進去之後往下直走看見一個蒙古包，裡頭有一個姑娘桃花，跟桃花談完之後，才了解小魚兒已經離開這裡去尋寶了，在找不到小魚兒的情況下，就只好先找陸小鳳（在大草原有二個寶物箱，記得東西要拿一下再走哦）。離開了大草原，接下來的目標是大金鵬王府，大金鵬王府是在村莊的右邊幾步就到了。進了大金鵬王府，直接進客廳，跟大金鵬王交談，交談完後陸小鳳就會出現，但因在裡頭人太多談話不方便，所以就和陸小鳳往府外走。和陸小鳳談完後，知道陸小鳳因在大金鵬王府作客，也受大金鵬王所托，尋找失蹤的上官飛燕，故目前無法離開，但陸小鳳也透露，鳳凰集裡頭可能會有線索也說不定，得到了陸小鳳的線索，就只好到鳳凰集看看，看有沒有黑手殺的下落。





## 鳳凰集

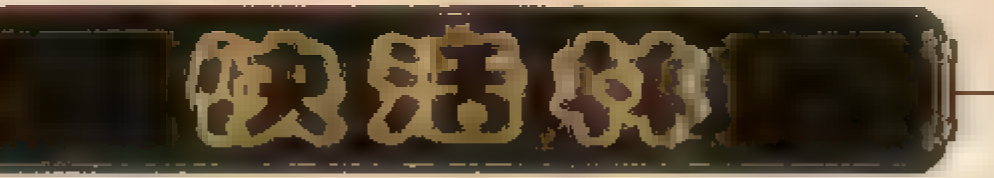


鳳凰集是在整個地圖最左下角的小村莊，整個村莊裡空無一人，讓人感覺荒涼，　過橋就讓人給攔了下來，　這二個殺手等級又高，這時候一定要提升自己的裝備，來加強攻擊力和防禦力，不然在這裡是很難過關的哦！打敗這　個人之後，也會得到蠻多樣的寶物。

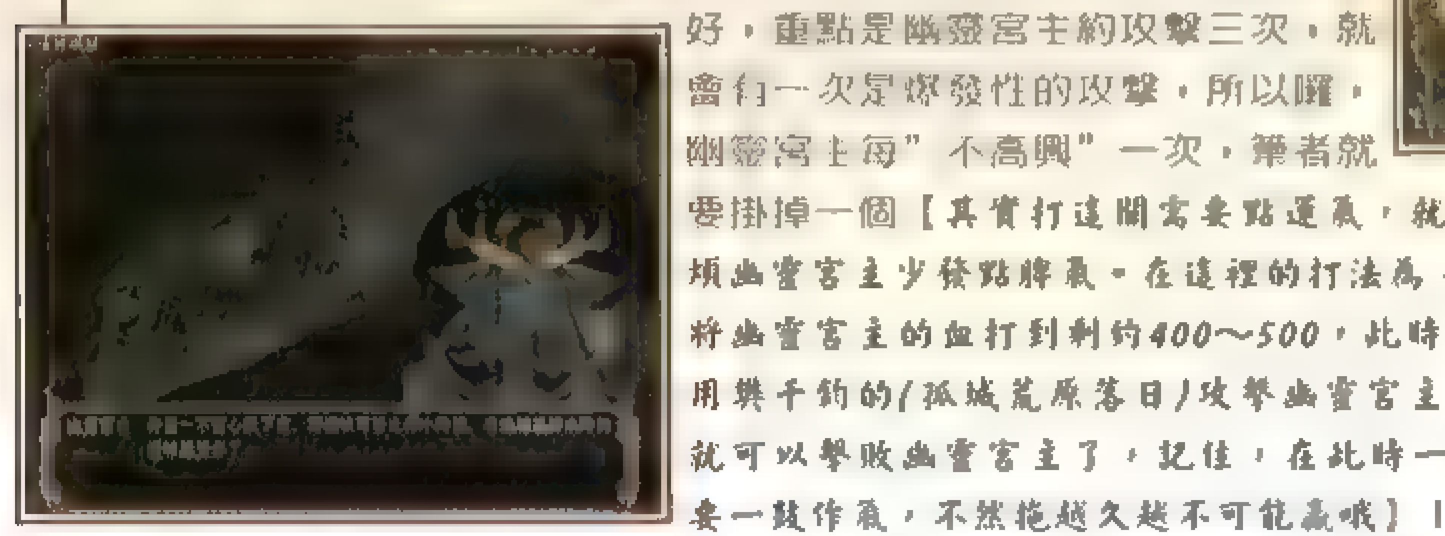
接下來往裡頭走，這裡也只有一間屋子能進去(左上角的陳家老店)，進去後就看到了傅紅雪和燕南飛。燕南飛一年前的比武輸給傅紅雪，所以欠傅紅雪　條命，這一次是燕南飛要來還傅紅雪　命，和他們倆位交談後，感覺

有是人利用了他們，於是燕南飛和傅紅雪先後的離開鳳凰集，要到孔雀山莊將整件事情查清楚，等他們走後，孤雲覺得這件事好像和虎魄堂有所牽連，但目前還是查不到什麼線索，於是打算先回洛陽城，看看歐陽喜那邊的事情查的著麼樣。回到了洛陽城直接去找歐陽喜，和歐陽喜談完後知道沈浪和熊貓兒已經先後去了快活林，人多好辦事，所以也跟去看看囉！

這時先不要急著走，先出歐陽喜的家門至酒樓【不要進去哦，在酒樓的下方有一位叫<樊千鈞>，和他談話會有兩個選項 1正好在下也愛刀，不如和我一起走吧，日後也可一同研究<結果為，再出現二個選項> 2在下一時看的興起，忍不住出聲叫好，望兄臺見諒<結果為，直接離開>，選第一的下兩個選項為 1既然兄臺有興趣，在下就領教一下兄臺的高招<結果為，兩個人一起討教武功> 2不過，大家一起研討武功卻也不必非要動手不可<結果為，直接離開>，在這裡擊敗樊千鈞的話，你的團隊會多一個生力軍哦】，筆者的選擇是和樊千鈞打，結果筆者的團隊當然是多加了一個成員囉。




快活林的地點是在洛陽城的左上方，進去快活林之後，馬上會遇到兩個疾風騎士，新加入的樊千鈞攻擊力也不低，人合作兩下就把"聽說"很厲害的疾騎士給"作掉"了。之後往裡頭直走會看到快活王的屋子，但此時是無法從這個門進去的，於是繞到右邊看到橋，往上頭走，會有兩條岔路，先走右邊的，此條路是直通山洞，進到山洞後往右下方直走，走到底再左走，就會聞到一股香味，但跟著香味而來的，是一個"粉"利害的角色幽靈宮主，幽靈宮主此時的攻擊，每次均讓筆者其中的某一個角色，損失約3/4的血(約400)，這點算還好，重點是幽靈宮主約攻擊三次，就會有一次是爆發性的攻擊，所以囉，幽靈宮主每"不高興"一次，筆者就要掛掉一個【其實打這關需要點運氣，就是麻煩幽靈宮主少發點脾氣。在這裡的打法為，先將幽靈宮主的血打到剩約400～500，此時再用樊千鈞的/孤城荒原落日/攻擊幽靈宮主，就可以擊敗幽靈宮主了，記住，在此時一定要一鼓作氣，不然拖越久越不可能贏哦】！

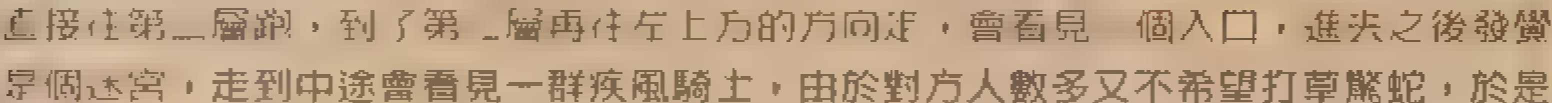


擊敗幽靈宮主後，再往裡頭走會先走到幽靈宮主的房間，再往門外走，就聽到有人在談話，仔細一聽，原來是沈浪竟然和快活王勾結，準備合作稱霸武林、孤雲覺得這件事有點蹊蹺，於是想私底下再和沈浪談個清楚，此時再由原路走出洞口【這個山洞裡有兩個寶箱，但是寶物是隨機的，有時會有不錯的發現哦】，走出洞口會看見沈浪已在涼亭內，並和一位女子白飛飛在談話，從談話的內容了解沈浪迷戀白飛飛，所以也失去原有的理智，此時沈浪發覺有人在旁聽他們倆談話，於是孤雲自己走了出來，白飛飛見孤雲出現，就告別了沈浪。接下來和沈浪交談，才知道沈浪原來是去快活王那當臥底，了解了來龍去脈後，就告別了沈浪，走出涼亭，看見之前走的那條岔路，上次走右邊往山洞，這次換走左邊，上去之後進到屋子裡，會看到一尊雕像，感覺此雕像很像幽靈宮主，再往前仔細一看，發覺此雕像更像白飛飛，難到白飛飛就是幽靈宮主，反應回來，馬上再由原路線跑回山洞裡，到了快活樓已經來不及了，因為沈浪已經被識破，而被快活王抓了起來帶往大沙漠古樓蘭了，另外又埋伏二名"聽說"很利害的疾風騎士來抓剩下的餘黨，可是疾風騎士不夠"利"，兩三下就把他們"作掉"了，接下來出快活林往古樓蘭去營救沈浪。

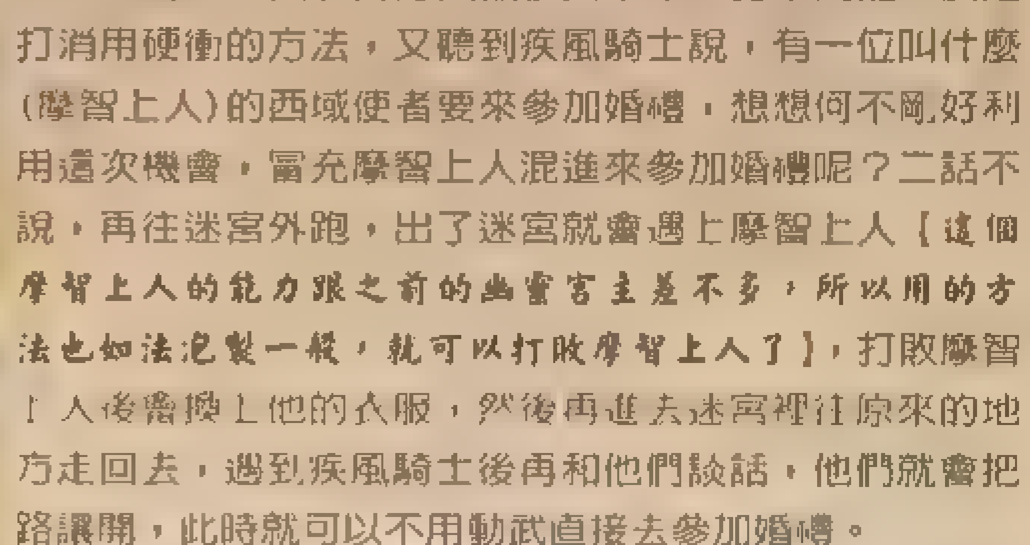








# 古樓蘭

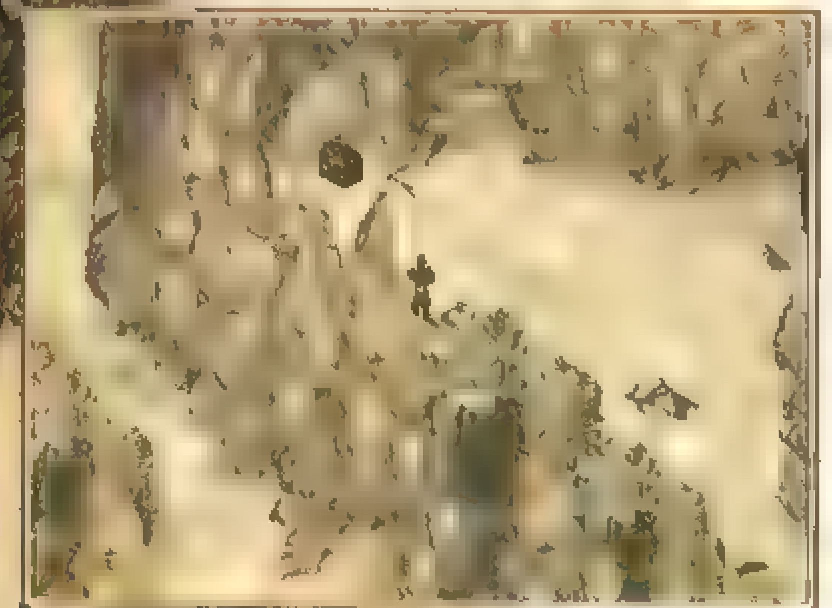


古樓蘭的位置是在大沙漠裡面，而大沙漠就在快活林的正上方，這個大沙漠一共有六層樓(一開始只能進到第三層，要等到破這個關卡時，才能再進去第四，五，六層)，進去後直接往第二層跑，到了第二層再往左上方的方向走，會看見一個入口，進去之後發覺是個迷宮，走到中途會看見一群疾風騎士，由於對方人數多又不希望打草驚蛇，於是打消用硬衝的方法，又聽到疾風騎士說，有一位叫什麼(摩智上人)的西域使者要來參加婚禮，想想何不剛好利用這次機會，冒充摩智上人混進來參加婚禮呢？二話不說，再往迷宮外跑，出了迷宮就會遇上摩智上人【**這個摩智上人的能力跟之前的幽靈宮主差不多，所以用的方法也如法泡製一般，就可以打敗摩智上人了**】，打敗摩智上人後需換上他的衣服，然後再進去迷宮裡往原來的地方走回去，遇到疾風騎士後再和他們談話，他們就會把路讓開，此時就可以不用動武直接去參加婚禮。

進到大殿之後會看見沈浪，熊貓兒等人，先往左邊的第一房間進去，看見白飛飛在裡面就和她談話(這裡這個白飛飛是<王夫人>假冒的，因為快活王<本名柴玉關>拋棄了他老婆<王夫人>，而要娶白飛飛為妻，王夫人因心有不甘，於是串通神秘教會要連手除掉快活王，以示報復)，談完話後出了房間，婚禮就開始舉行，但此時疾風騎士進來說，有位叫卜公直的人士要來祝賀快活王，快活王就請了卜公直進來，卜公直進來後還叫四個僕人抬著一個大箱子進來，說是要獻給快活王當見面禮，而這箱子裡面的禮物竟然是王夫人(其實是白飛飛，因為快活王也想除掉王夫人，王夫人也恨白飛飛，所以也想借快活王的手，除掉白飛飛來消自已的心頭之恨)，快活王見王夫人從箱子裡出現，出掌竟然往白飛飛(這時是王夫人)身上打去，白飛飛(王夫人)反應得快，順勢閃開也嚇了一跳，快活王此時哼了一聲，還想瞞我，於是卜公直看情勢不對，丟下煙霧後現場一片混亂，乘混亂之際救了沈浪等人並說在外會合，離開了大殿之後往出口走，在半途會再遇上三個疾風騎士【**真的是三分鐘不見，如隔三秋呀，此時疾風騎士的能力和在快活林那時，真的不可同日而語，攻擊強，一個疾風騎士一次攻擊都是<有人有份，大肚子的雙份---台語>，攻擊這三個疾風騎士比較好的方式為，先集中火力攻擊裡面血最少的一個，而且我方如果此時有人失血先不補血，以增加攻擊次數，等對方掛掉一個後再進行補血**】，打敗疾風騎士後出洞口，會再遇上卜公直，又和他打了起來【**卜公直，也是神經精經，只要他不要一直抓狂，一切都好說，所以他的打法和之前的幽靈宮主一樣**】，打敗卜公直後去第一層，有一間龍門客棧，沈浪、熊貓兒等人都在裡面，和他們談完後，因白飛飛報了仇打算退出江湖，沈浪也因看破紅塵不在迷戀，和朱七七一起退隱(此關卡過後就可進到第四，五，六層，此關寶箱數量也變多的，記得要繞一下)。

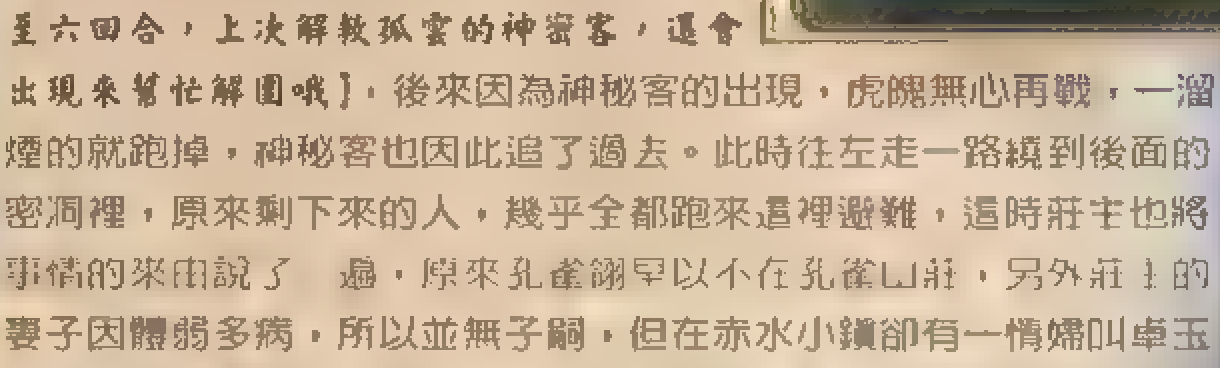








## 孔雀山莊

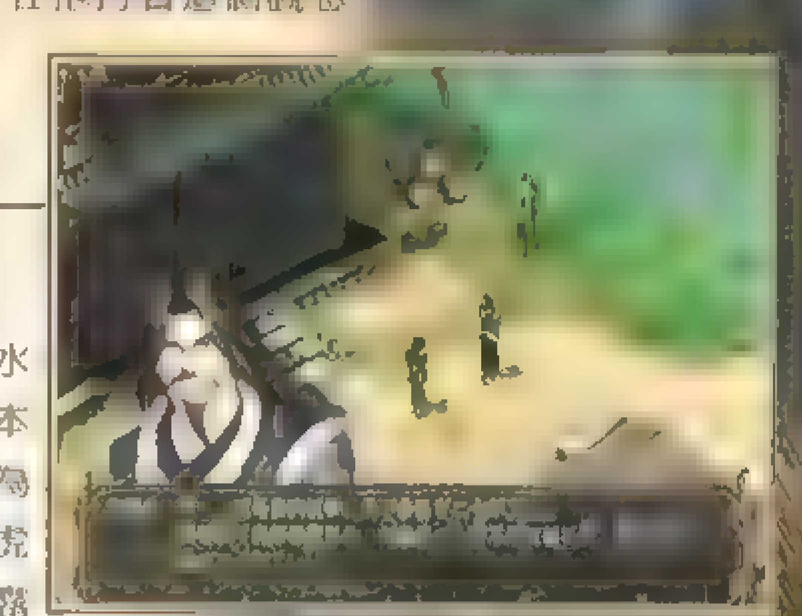


孔雀山莊是在村莊的左下方，一走進大門就被虎䰟堂的人攔了下來，說不到兩句話又打了起來【這一次的打鬥是打不贏虎䰟的，這一次比較不一樣的地方的是配角可以死，但是主角<孤雲>是不能死的，只要撐到約五至六回合，上次解救孤雲的神密客，還會出現來幫忙解圍哦】，後來因為神秘客的出現，虎䰟無心再戰，一溜煙的就跑掉，神秘客也因此追了過去。此時往左走一路續到後面的密洞裡，原來剩下來的人，幾乎全都跑來這裡避難，這時莊主也將事情的來由說了一遍，原來孔雀翎早以不在孔雀山莊，另外莊主的妻子因體弱多病，所以並無子嗣，但在赤水小鎮卻有一情婦叫卓玉貞，並已身懷六甲，如果出生的是個兒子的話，莊主就不會斷後，可是身中劇毒的莊主，也將不久於人世，所以才也請傅紅雪保護她，傅紅雪也答應莊主的拜託，於是一伙人就離開了此地。出了密洞就會看到久違不見的師兄迎面走來，原來師兄是追著黑手殺的蹤跡至此，在一陣交談後，師兄認為神秘客就是黑手殺，於是又往神秘客離去的方向追了去，由於神秘客救過孤雲兩次，所以孤雲不認為神密客就是手殺，在抱持著這個觀念下，孤雲又往赤水小鎮的方向移動。





## 赤水小鎮和紫陽觀



赤水小鎮的位置是在孔雀山莊的下方，走幾步路就到了，進去赤水小鎮後，會見到之前在追虎䰟的神秘客(宋輕用)，和他談話中了解，本來是眼看要抓到虎䰟的，但是因為舊病復發，所以只能眼睜睜的讓虎䰟逃走。從宋輕用的口中，也透露出峨嵋山可能藏有巨大的寶藏，但是幕後可能是青龍幫在後面操控整件事，所以也讓孤雲有了下一個目標，另外宋輕用對孤雲也蠻有好感的，於是離去前也送了一件禮物(金剛經)。宋輕用離開後，往左上角的方向走，就會見到卓鏢師家，和鏢師談後知道原來卓玉貞在很久之前就被卓鏢師趕出去，所以之前比較早來的傅紅雪也撲了個空，出了卓鏢師的家門後想想，卓玉貞應該住在離卓鏢師家不遠處，這時往右邊走會看見一間很小間的屋子，往裡頭走進去就見到卓玉貞的丫鬟已經氣絕身亡，但是卓玉貞已不在屋子內，仔細一看，丫鬟的身邊留有紫陽觀三個字，應該是卓玉貞被抓走時，匆忙下所寫的，此時二話不說，出了門往紫陽觀前進。

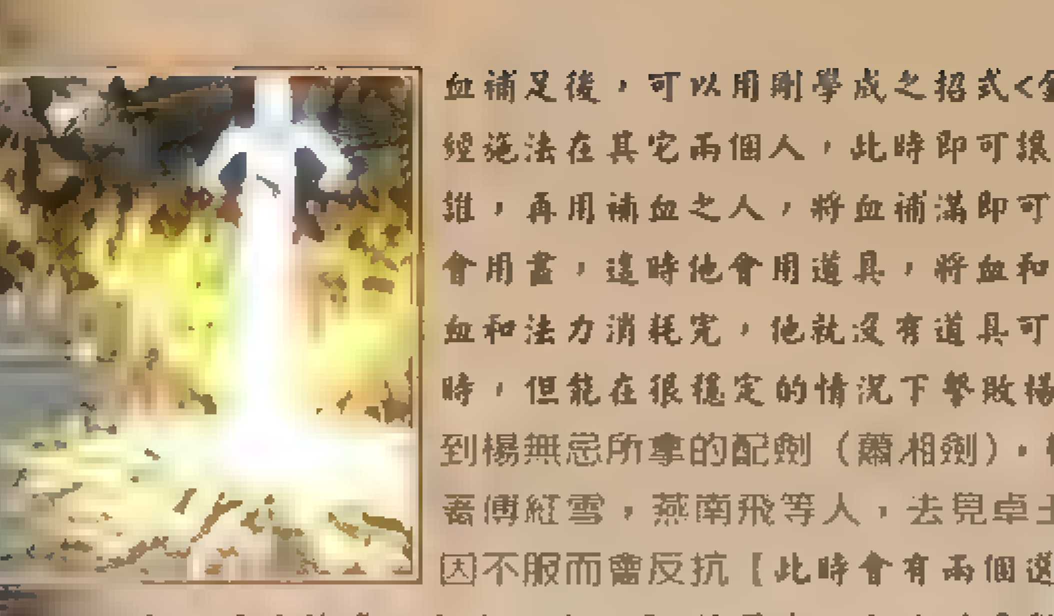


紫陽觀是在赤水小鎮裡，延著河流往左上方走，紫陽觀就在裡面。往前望去，看見傅紅雪、燕南飛等人，正和楊無忌，公孫屠對質，但因傅紅雪等人的身份，無法名正言順跟楊無忌要人，所以就由孤雲代為出面向楊無忌要人，可是在向楊無忌要不到人的情況下，只好和楊無忌對戰【楊無忌攻擊力很強，和他只能打消耗戰。楊無忌第一次攻擊時，會使用絕招，但卻不會致死，先把受傷之人的









血補足後，可以用剛學成之招式<金剛經>，以補血的人為主，將金剛經施法在其它兩個人，此時即可讓主角們自動攻擊，只要楊無忌攻擊誰，再用補血之人，將血補滿即可，戰鬥到中途時楊無忌的血和法力會用盡，這時他會用道具，將血和法力補滿，然後這次再將楊無忌的血和法力消耗完，他就沒有道具可以補充血和法力，這個方法雖為耗時，但能在很穩定的情況下擊敗楊無忌】。擊敗楊無忌之後，可以得到楊無忌所拿的配劍（蕭湘劍），楊無忌在戰敗的情況下，就只好帶着傅紅雪，燕南飛等人，去見卓玉貞，楊無忌等人離開後，公孫屠因不服而會反抗【此時會有兩個選項 1不死神龍，今天，你必死<結果為，和公孫屠對戰> 2我自然有必勝的把握，難到你不想保住這個稱號嗎 ?<結果為，他會說出這件事情的來龍去脈>/筆者的選擇為 1和公孫屠對戰，因為打敗公孫屠之後還有寶物/神力果跟火石/可以拿，/公孫屠的戰鬥型式和楊無忌是屬於同一類型，所以採用的攻擊模式和楊無忌是一模一樣的】。



## 峨嵋山



峨嵋山的方向是在大草原的正下方，進去峨嵋山之後，正前方會見到一位道長（神賜道長），和道長談完話之後，才了解因為小魚兒的出現，而化解一場不必要的爭鬥，正當峨嵋要宴請小魚兒以感謝化解此場危機之際，移花宮的花無缺卻在此時出現，花無缺正在追殺小魚兒，但此時小魚兒卻身中劇毒，在無法反抗的情況下，就被花無缺帶走。可是花無缺卻不願小魚兒因此中毒而死，所以他想先解小魚兒的所中的劇毒，再親手殺了小魚兒。



和神賜道長談完話之後，先往左邊的這條山路往上走，此時會看見花無缺和鐵心蘭，正站在懸崖邊，但已不見小魚兒，原來小魚兒已經跳下懸崖，鐵心蘭這時因難過而哭着離開，花無缺也因小魚兒之死，而完成他師父的任務而離開。孤雲心想，以小魚兒的機智過人，是不可能這麼簡單地就跳崖自盡的，此時再往原來路線走回另一條山道（右邊），走到最底端的時候，會有一間小廟，小廟裡的這個人就是十大惡人之一的惡賭鬼（軒轅三光），要向軒轅三光打聽小魚兒的下落時，軒轅三光卻狗改不了吃屎，要和主角賭，怎麼個賭法呢？當然是打一場再說【號稱十大惡人之一的軒轅三光，其時並不如名號那麼響亮，攻擊力不強，反應不快，不用什麼特殊打法就能贏他】，贏了軒轅三光之後，他就會告訴你，此時小魚兒已經去了漢口城



## 漢口城



進漢口城之後，過了橋，往左下角直走，會看到左上方有一處空地用竹籬笆圍著，進去之後會見到江玉郎。和江玉郎談話中一問到小魚兒，江玉郎竟突然對孤雲使用暗器，孤雲在反應不及的情況下，會受重傷【此時會進入戰鬥畫面，但主角因一開始即受暗算之故，所以一開始血只剩三分之一，和江玉郎在打鬥時，我方的成員就只有雲一個，其他兩人卻不知死到那裡了】，擊敗江玉郎之後將會得到他的配劍（天青劍、紅霞劍法圖），此時江玉郎的父親江別鶴會出現，並說明事情之始末，原來因江小魚攻擊過江別鶴，導致江玉郎對江小魚心生不滿，當主角來此探聽小魚兒的下落時，以為主角是小魚兒的同黨，事情澄清之後，因無小魚兒的下落，只好離開漢口城，要出漢口城時，會在橋的另一端，遇見孤雲的父親（紫鶴），在和他談完之後，叫孤雲往殺人莊、興雲莊察探。



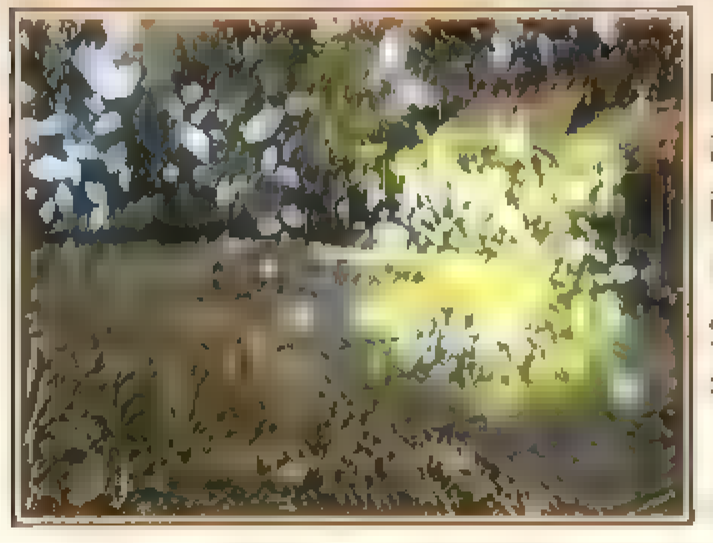
離開漢口城之後，接下來的目標，當然就往殺人莊的方向移動，回到殺人莊之後，往左上角走，在上次主角孤雲被圍攻的地方，會見到銀花娘子，和她交談完之後，才知道銀花娘子是在幫助俞佩玉戒掉俞佩玉身上所中的毒，銀花娘子在離開之時會告訴主角，俞佩玉現在人已康復，並且人在李渡鎮。



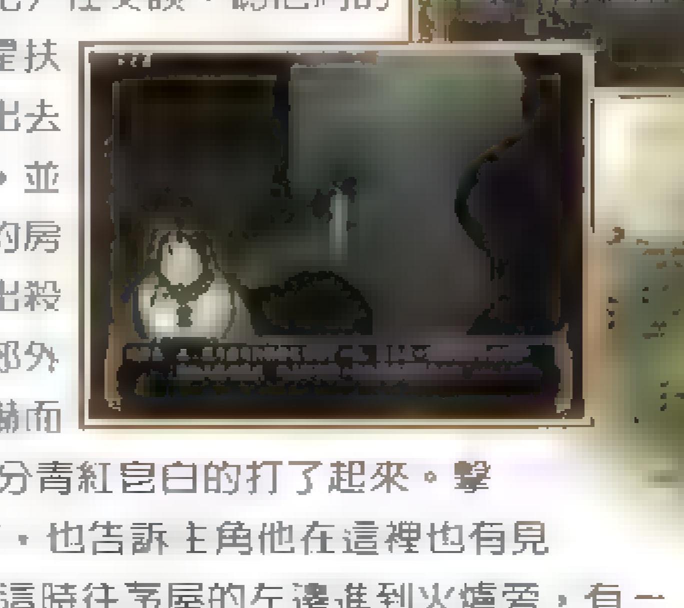

走進李渡鎮之後，往右上角走沒幾步，會看到俞佩玉在路旁，得知有人要開武林大會，但俞佩玉並不是很了解當時的狀況，想去探查實情又怕有人認識他，於是麻煩主角代勞。進到李家客棧之後，找掌櫃旁邊的人問完話之後，了解原來是俞獨鶴在號招武林人士。離開了李家客棧，往右上方直走，會看到一間小屋，走進去之後，自會見到俞佩玉、鳳三、朱淚兒一人，向他們說明是俞另鶴在號招武林人士，這時鳳三道出是俞另鶴以除亂黨之名，行挖對之實，藉機要除掉朱淚兒和鳳三。談完話之後，這時會有俞另鶴的人來傳口信，孤雲自告奮勇要去打探對方虛實，俞佩玉也想一同前往。



此時鳳三會叫孤雲到李渡郊外和俞另鶴碰頭，出了鳳三的房子後，在向右上角直走，就是李渡郊外，在中途就會遇到三個人，其中一個就是俞別鶴，俞別鶴因鳳三沒有本人前來，感到非常不悅，在臨走時，就叫他兩名同伴（怒真人，田紀攀）好好的照顧一下孤雲【因為對方有兩個角色，所以先攻擊等級較低的田紀攀，而且攻擊時盡量不要間斷，等到田紀攀掛掉後，剩一個人的怒真人就比較好應付，擊敗這兩個人之後，還有不錯的寶物可以拿】，擊敗怒真人和田紀攀之後，這兩個人就識時務的走開，可是這時候才明白，原來這是俞別鶴所用的調虎離山之計，他們的目的是直接找鳳三，這時就直接回李渡鎮，可是李渡鎮已經被火燒燬，此時會看到朱淚兒跑過來告訴主角原因。此時鳳三已經失蹤，而俞別鶴也沒有找到他所要的東西，所以很失望的離開。向前望過去，看到一個人（向大胡子）在那裡喃喃自語，原來俞別鶴要找的東西，竟然讓向大胡子找到，這時和朱淚兒，俞佩玉，一起走向向大胡子，因為朱淚兒言語中刺激了向大胡子，向大胡子就突然的暴斃身亡，讓朱淚兒撿了個便宜，這時打開向大胡子手中的盒子，發現裡面的東西只是一面竹牌，和一本帳簿，於是這兩樣東西就讓俞佩玉帶著，由於李渡鎮已燒毀，所以就轉往殺人莊，繼續尋找線索。



到了殺人莊之後，往快活王的房子走去，在房子外繞個幾圈，之前的神秘客又會在此出現，和他談話中，他會冒出師兄可能是他的兒子這句話，話說不到兩句，他就走了【在快活王房子的右上角，會有一個人物（趙天）和他打鬥完，如果贏他的話，可以收他做為伙伴】。此時回去紙閣，將八卦排好，再度進入密道，這次往左直走到底，再向上直走，會聽到（姬苦情）和（姬葬花）在交談，聽他們的談話內容才知道，原來姬苦情和姬葬花原來都是扶桑人士，預謀要侵略中原，等他們話說完要衝出去砍殺他們倆時，高老頭突然冒出來，拉住主角，並且叫主角不要輕舉妄動。此時他將主角拉回他的房屋，並向主角說明原尾，知道事情的始末後，出殺人莊至李渡鎮樹林和俞佩玉見面，到了李渡鎮郊外時，會碰見一個人（海東青），感覺像受到驚嚇而跑進郊外茅屋，進到茅屋和他交談後，竟然不分青紅皂白的打了起來。擊敗他之後，他會直接離開茅屋，在他離開之前，也告訴主角他在這裡也有見到兩個人，於是猜想應該是俞佩玉和朱淚兒，這時往茅屋的左邊進到火爐旁，有一



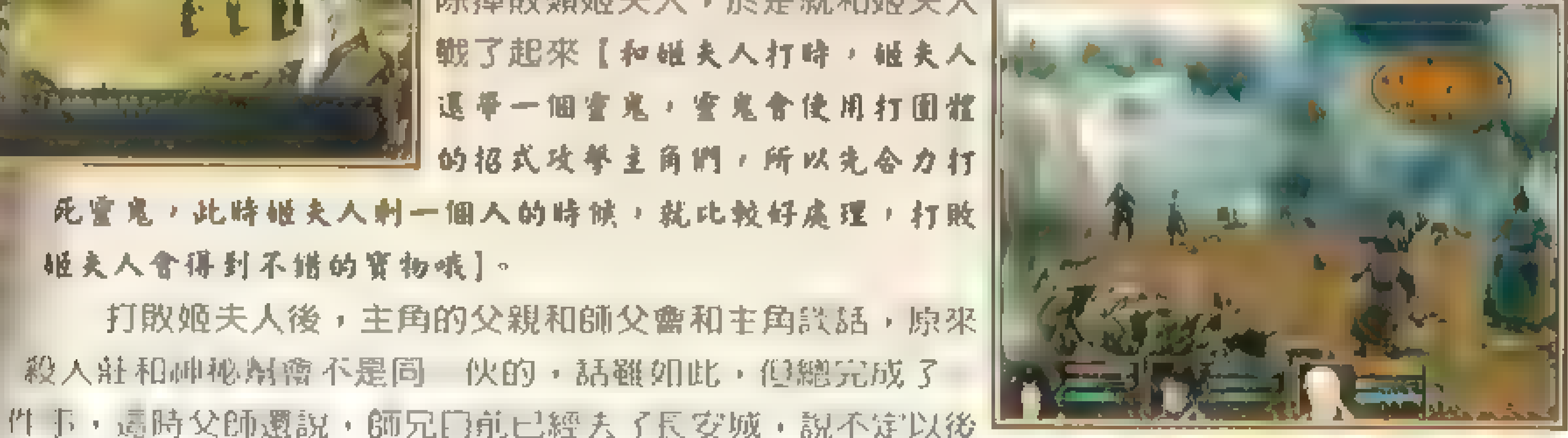


條密道，進去之後往右直走，會通往（茅屋下石室），往前望去會看到俞佩玉和朱淚兒，但是他們已經被捉住，而姬苦情準備將俞佩玉和朱淚兒變成靈鬼，突然冒出一個人（姬悲情），直接將姬苦情擊斃，還說姬苦情只是個小角色，其實幕後的主謀東郭先生，並且還叫俞佩玉想辦法殺了他，在這件落幕後先回村莊向主角的父親說明，之後主角的父親跟孤雲說，華山可能有要的線索，所以要孤雲上華山看看。



## 華山

華山的位置在莊村的左下方，進去華山後只有一條山路直走，會看到一間小草屋，此時俞佩玉、朱淚兒和鳳三都在裡面，而且俞佩玉還和鳳三結拜成為兄弟，另外俞佩玉也查出姬夫人並非有心要救他和朱淚兒，而是要利用他們倆個來轉移目標，知道姬夫人的計謀後，一行人便趕到華山絕頂，到了華山絕頂時，已經有不少武林人士在場，此時東郭先生宣讀之前俞佩玉在令狐鎮拿到的帳簿（閻王債）內容，俞獨鶴因害死前任的武林盟主（俞放鶴是俞佩玉的父親），又假冒俞放鶴在武林上為非作歹，所以廢掉俞獨鶴武林盟主之頭銜，此話一出，之前跟在俞獨鶴身邊的絕真人和田紀藝馬上就離開了俞獨鶴，東郭先生又說出姬夫人要危害武林的陰謀，導致俞獨鶴和姬夫人兩人在華山絕頂上眾叛親離，俞佩玉此時手起刀落，一刀殺了他的殺父仇人俞獨鶴，主角也站了出來，要替武林除掉敗類姬夫人，於是就和姬夫人戰了起來【和姬夫人打時，姬夫人還帶一個靈鬼，靈鬼會使用打團體的招式攻擊主角們，所以先合力打死靈鬼，此時姬夫人剩一個人的時候，就比較好處理，打敗姬夫人會得到不錯的寶物哦】。



打敗姬夫人後，主角的父親和師父會和主角談話，原來殺人莊和神秘組織不是同一伙的，話雖如此，但總完成了一件事，這時父師還說，師兄目前已經去了長安城，說不定以後在路上會遇上師兄，主角的父親和師父在臨走前，又交代主角往興雲莊調查相關的事情，師父和父親走了之後，俞佩玉和朱淚兒還沒離開，俞佩玉到最後總算替他父親報了仇，心願已了，這時他的願望只想傳承他父親所創的生天無極派，而朱淚兒也如願以償的找到自己永遠的依靠，等所有的人離開後，接著換自己要下山了！可是下山的路會有點看不清楚，此時往左下角走，會看到有一點小缺角，那就是下山的路了。





## 興雲莊



下了山去，走出華山，接下來的目標是興雲莊，然而興雲莊是在長安城裡，所以先往長安城走，長安城的位置在華山的隔壁，往左走幾步就到了，進到長安城裡就聽到有一個女孩子被人偷了東西，這一個女孩子叫（簡懷萱），和這個女孩子交談的話，可以收她入隊喔【但筆者沒有，其實長安城共有三個人可以加入本團隊哦，一個就是簡懷萱，另一個是在簡懷萱的右上方，走沒幾步就看到一個男子站在路中，這個叫凌秋雨，但是這個凌秋雨是要將他打敗後，他才會加入本隊，還有一個是在（如雲客棧）的左上方，身穿藍色衣服的男子，這個的名字叫（石摩崖），也是要將他打敗，他才會加入本隊】！

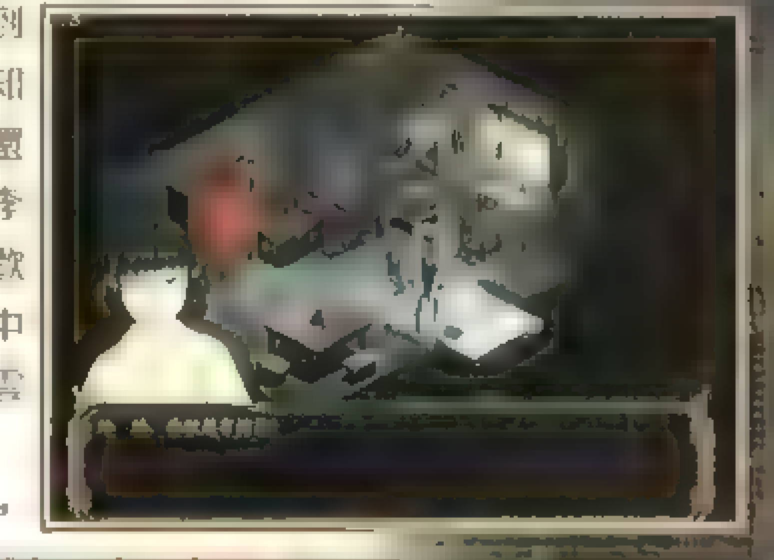
離開闇懷萱之後，往右上方的內部走就會看見興雲莊，進入興雲莊往前望去就見（林詩音）獨自一人在花園裡，一走近和林詩音交談後，就突然出現一群金錢幫的人將主角和林詩音團團圍住，原來這群金錢幫的人聽說傳說，興雲莊內藏有一筆寶藏，所以想來硬搶，和金錢幫的人對話到一半，金錢幫的頭頭（郭嵩陽）就接著出現，後來因（李尋歡）目前不在興雲莊，金錢幫的人竟要硬闖進去，為了要攔住他們，只好跟金錢幫的人打了起來【金錢幫這三個代表並不利害，一下子就可打敗他們，打敗他們之後也有不錯的寶物哦】，打敗金錢幫的這幾個人後，李尋歡就會出現，本來金錢幫的幫主郭嵩陽要接著和李尋歡打，可是李尋歡說了幾句話後，郭嵩陽自知理虧，也沒把握打敗李尋歡，所以只好摸摸鼻子走人。



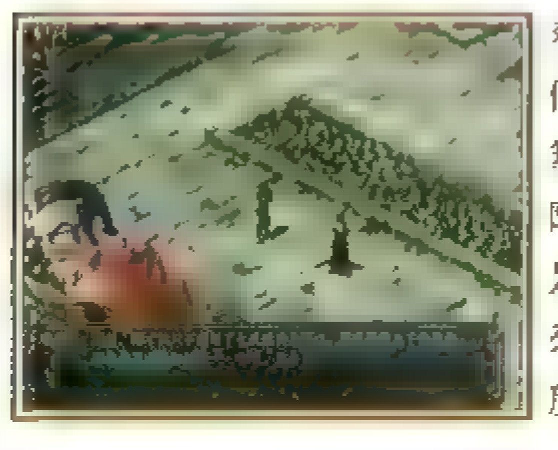


金錢幫的人走後，李尋歡為了感謝主角的幫忙，所以想請主角至（孫駝子小酒店）喝酒，李尋歡走後，告別了林詩音出興雲莊，再往城門的方向走，快到出城門時上面這一家就是孫駝子小酒店，進去之後見李尋歡便和他談了起來，談到一半時，突然有一個女子（孫小紅）之出現，並對李尋歡說（天機老人）已經在（城郊樹林）等他，李歡尋一聽立刻要去見天機老人，於是對主角說，如果主角也有興趣要去的話，他們會在（城郊樹林的涼亭）等主角，說完話後他們倆就離開。此時前往城郊樹林去找李尋歡和天機老人【此時他們所說的涼亭，但不是一開始進來看到的那一個涼亭哦，而是在最裡面的涼亭，這個城郊樹林是有好幾層的】，找到他們後，把一些所知道的事討論完，是已經有了初步的方向，可是人手不夠，於是李尋歡提到了（阿飛），但是由於阿飛迷戀上了（林仙兒）而喪失了鬥志，所以想幫助阿飛，讓他離開林仙兒，而振作起來，決定完之後便向山中小居（林仙兒的住處）出發。

此時再往最左邊走，就會見到草屋，進去後並沒有見到阿飛和林仙兒，只剩一個叫（玲玲）的女孩，原因林仙兒早知道李尋歡要來找阿飛，所以事先就把阿飛帶走，這時玲玲還給了李尋歡一封信，是上官金虹下給李尋歡的挑戰書，和李尋歡談後，明白林仙兒把挑戰書同時下給上官金虹和李尋歡來挑撥他們，此時李尋歡要和上官金虹決鬥，又放不下家中的林詩音，於是就請孤雲代走一趟，看顧一下林詩音，孤雲然也義不容辭地再跑一趟囉！



回到興雲莊後往右上角走，會見到左邊有一間大屋子，進去後上二樓就看到了林詩音，和林詩音問候完要走時，林詩音會突然叫住孤雲，把龍嘯雲要陷害李尋歡的事情，告訴孤雲，孤雲一了解狀況後，立刻起身要把這件事告訴李尋歡，離開興雲莊後走到城門口，會在此遇上胡不歸，而胡不歸也會向孤雲說，龍嘯雲為了要和上官金虹結拜，而出賣李尋歡，所以李尋歡目前已經被長安城的官員抓起來送到官員府，於是立刻再到官員府救李尋歡，到了官員府不知為何李尋歡已經被放出來而在門外，還和（荊無命）在一起，荊無命走了後，李尋歡提起阿飛，都是林仙兒把阿飛迷得神魂顛倒，是非不分。此時從後傳來一聲，回頭一看原來是久未逢面的師兄，此時李尋歡見師兄到來於是先告別了孤雲就離了開，和師兄談完話才知道原



古龍群俠傳



來今天是我們比武的日子【此時師兄的等級滿高的，可是攻擊力並不強，和師兄比武時也是單獨一人和師兄比武，這一次打鬥是贏不了師兄的，但也不能輸，所以只能撐，打個幾回合後就停止了】，打完之後，師兄會很自豪的說，我只用了七分的功力就能贏你，看來我的功力在你之上嘛！最後師兄就帶著自傲的笑聲離了開。

師兄離開後再往城門的方向走，會在上一次同樣的地方遇上胡不歸，此時和胡不歸談完後知道，李尋歡為了要幫助阿飛找回他原有的自信，於是請呂鳳仙幫忙讓他和阿飛比武，而讓呂鳳仙自己敗給阿飛，找機會殺了林仙兒。可是李尋歡並不知道呂鳳先的為人，因為呂鳳仙的個性遊移不定，此時孤雲心想，如果這件事情要是讓阿飛知道的話，阿飛一定和李尋歡反目成仇。胡不歸走了之後，孤雲馬上趕往林仙兒的茅屋，並在茅屋前遇到呂鳳仙，如其所料呂鳳仙果然變掛，並和呂鳳先打起來，擊敗呂鳳先後，他不甘心離了開，並說還會有下次的，猶豫了一下阿飛和李尋歡先後的回到茅屋，阿飛並詢問孤雲為何會在此，於是孤雲將整件事情的原由告訴了阿飛，可是此時阿飛因迷戀林仙兒，而聽不下孤雲的說法，一氣之下阿飛跑進了茅屋，一行人進到茅屋後發現玲玲被呂鳳先打成重傷，因為玲玲的傷勢太過於嚴重，說完她心裡面的話之後，就氣絕身亡，而阿飛也因李尋歡的做法不尊重他，於是和李尋歡反目成仇，最後阿飛和李尋歡又先後的離開。

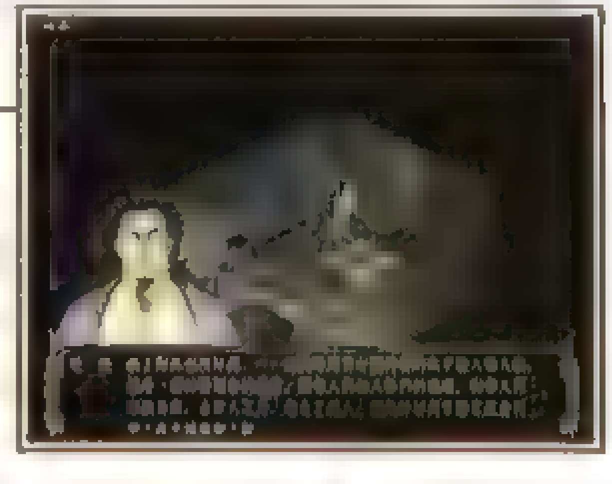



孤雲離開茅屋後，會在往長安城的路上遇上師兄，師兄並會對孤雲說你在長安城裡並沒有查到什麼線索，可以去漢口城看看，說不定會有消息。師兄走了之後，此時孤雲就往漢口城出發，到了漢口城之後，在最右下角有一間民房裡面會找到老實和尚，和他談完話後，知道原來陸小鳳也來到了漢口城，並且人在迎賓樓。離開了老實和尚去找陸小鳳，和陸小鳳談完話後了解，京城裡本來有一場決鬥要展開，主角是葉孤城和西門吹雪，但因事而延期，並說有機會的說可以去觀看，說完話之後陸小鳳就離了開，此時突然想起漢口城郊還有另外一場決鬥要打，於是出了迎賓樓之後，往左下直走，就是漢口郊外，此時會在這裡看見花無缺和鐵心蘭，原來他們是在這裡等小魚兒，不到一會兒小魚兒果然出現，因花無缺一再的逼戰，小魚兒迫於無奈不得不答應挑戰，可是決鬥的日期並不是今天，而是三個月後。花無缺接下了挑戰書，就和鐵心蘭離開，小魚兒因三個月後要決鬥，又放心不下在惡人谷的萬春流和燕南天，所以請孤雲跑一趟惡人谷探望萬春流和燕南天，將這個消息轉告讓他們知道，於是就再跑一趟惡人谷囉。此時因移花宮有消息傳出，所以也打算去一趟移花宮查探線索。

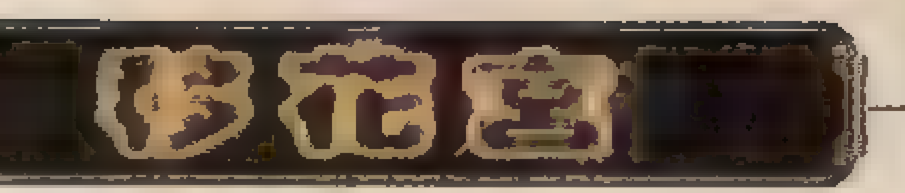






回到了惡人谷後，走到萬春流的屋子，可是在這裡卻找不到萬春流和燕南天，也不知道他們去那，於是想到之前的杜殺，再去那裡查探一下消息，走進了杜殺的屋子後和他交談，會再和杜殺打起來【哈哈，此一時，彼一時，因為等級的提升，現在小心一點就能除掉杜殺，一開始先用不壞金剛加快攻擊節奏，除了攻擊力加強，就連防禦力也提升哦，沒有血時再用道具補血，一下子就能把杜殺擺倒，當然寶物也是不可少的哦】，打敗杜殺後，杜殺會將事情的經過告訴孤雲，原來前一段時間神秘幫會的人有來惡人谷，叫惡人谷的人加入神秘幫會，但是後來被惡人谷的人趕走，可是後來沒想到，原來住在惡人谷裡的萬春流和燕南天竟然同時間失蹤，此時突然讓惡人谷裡的惡人們驚慌失措，因為害過燕南天的人，都深怕燕南天會回來報仇，於是惡人谷裡的惡人們，都急於要離開，以免讓燕南天遇到，話說完後，杜殺也離開了惡人谷，此時找不到萬春流和燕南天，也就只好再往移花宮查尋線索。



# 移花宮

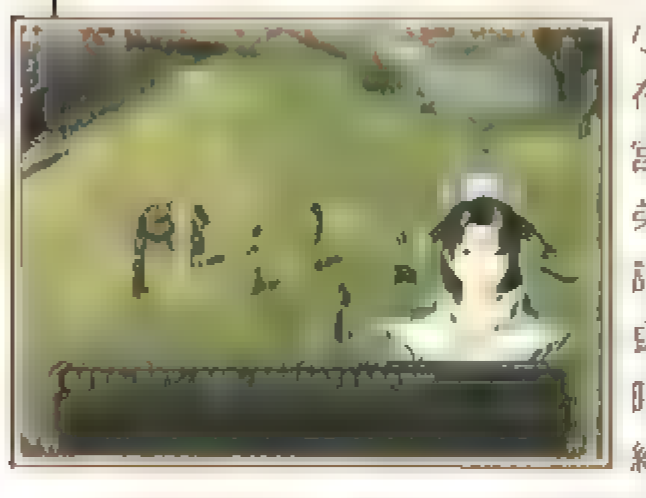
移花宮是在漢口城的正上方，進到移花宮要走進大門時，突然聽到有人從前方走來，於是孤雲就先走到旁邊去，此時出現的人是移花宮的（邀月宮主）和（憐星宮主），先靜觀其變聽看看有什麼消息，在她們的對話中了解，這件事是和花無缺、小魚兒的上一代有所牽連，而且這件事邀月宮主竟然計劃了二十年，可是沒想仙正當憐星宮主要把秘密說出來時，邀月宮主竟然殺死憐星宮主，此時連孤雲都嚇了一跳，竟然會發生這種事。邀月宮主離開後，孤雲就馬上離開移花宮，趕在邀月宮主之前到達漢口城，通知小魚兒，到了漢口城後，先到江別鶴的院子裡，會聽到邀月宮主和江別鶴的對話，燕南天的事還有之前峨嵋山藏寶的事情都是這倆個人的傑作，不知道他們的目地是什麼，邀月宮主離開後，又馬上上龜山找小魚兒，要將整件事情跟他說清楚。





# 龜山

龜山的位置是在赤水小鎮的右邊，進去後就先見到鐵心蘭和蘇櫻，鐵心蘭不願花無缺錯殺好人，如果花無缺不殺小魚兒的話，自已必須以死以報師恩，在兩難的情況下，花無缺寧願不殺小魚兒，而和鐵心蘭一起殉情，所以此時鐵心蘭已經服下毒藥，要在下面等花無缺，蘇櫻知道後，立刻帶鐵心蘭去解毒，孤雲這時馬上上山去找他們兩個，到了龜山山峰後，萬春流和燕南天會在此出現，還有邀月宮主，小魚兒和花無缺兩個人就開始決鬥，打到最後小魚兒還是死在花無缺的手上，此時燕南天因小魚兒死在花無缺的手上而當場失控要打死無花缺，這時邀月宮主卻大笑了來，就說出其實花無缺和小魚兒是兄弟，而且都是燕南天結拜兄弟（江楓）的兒子，此話一出，在場的人全都不敢相信，尤其是花無缺，更不敢相信他親手殺了自已的兄弟，萬春流在這時走近小魚兒的身邊，看小魚兒的面色由白轉紅，並且復活了，這一次換邀月宮主不能相信她所見到的，原來小魚兒是詐死，並讓邀月宮主親眼看見，正當邀月宮主驚訝之際，燕南天要和邀月宮主決鬥，替他二弟報仇，邀月宮主自知自已並不是燕南天的對手，於是在不想死於燕南天的手下，而選擇跳下懸崖自盡。

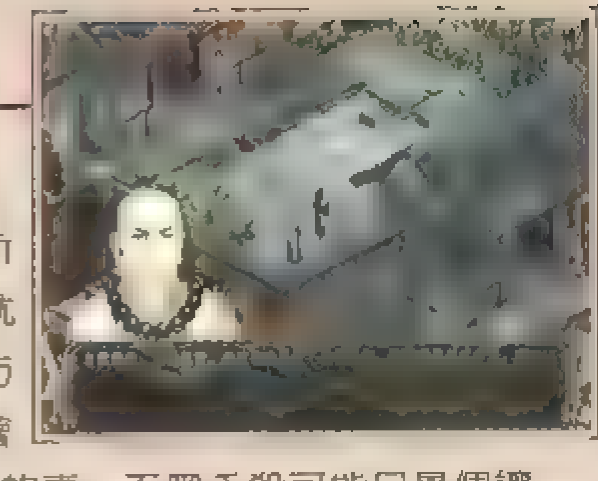


邀月宮主自盡後，燕南天就直接下山至漢口城找江別鶴算總帳，而花無缺和小魚兒相認後，花無缺已無牽掛，所以花無缺把自已的秘笈（移花接玉）、魔劍（碧血照丹心）給了孤雲，而去找鐵心蘭，但是小魚兒放心不下燕南天，所以也跟去了漢口城，最後萬春流和孤雲對話完後，會給孤雲（易筋經），這裡的事辦完之後，再至漢口城江別鶴的家找燕南天，找到燕南天時，他的事情也已經處理完，臨走前燕南天會將他身上的（南天劍法）和（嫁衣神功）的秘笈給孤雲哦！等燕南天走了後，再往移花宮將的整件事查的水落石出，回到移花宮後，走至裡面會看到邀月宮主的邀月閣，進到裡面會在臥房發現幾幅刺繡，拼湊竟是一幅中原的詳細地圖，原來邀月宮主等人是扶桑人士，想利用這幾件事件來轉移武林人士的焦點，而侵犯中原，還好事先發現的早，不然後果無法想像。

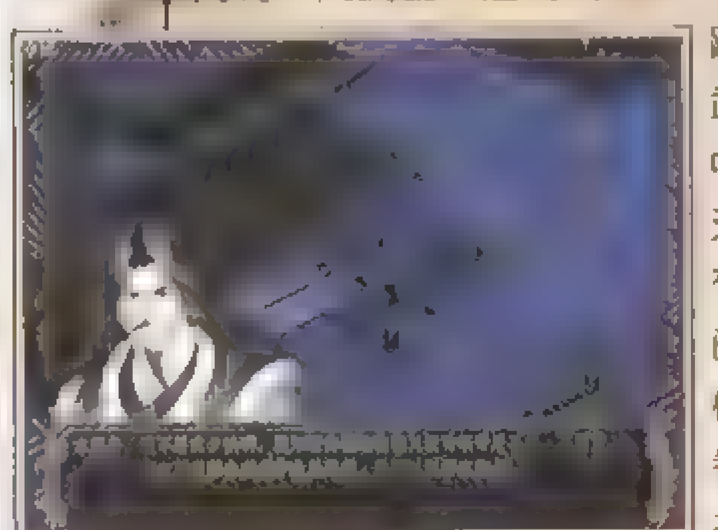


古龍群俠傳 攻略白皮書

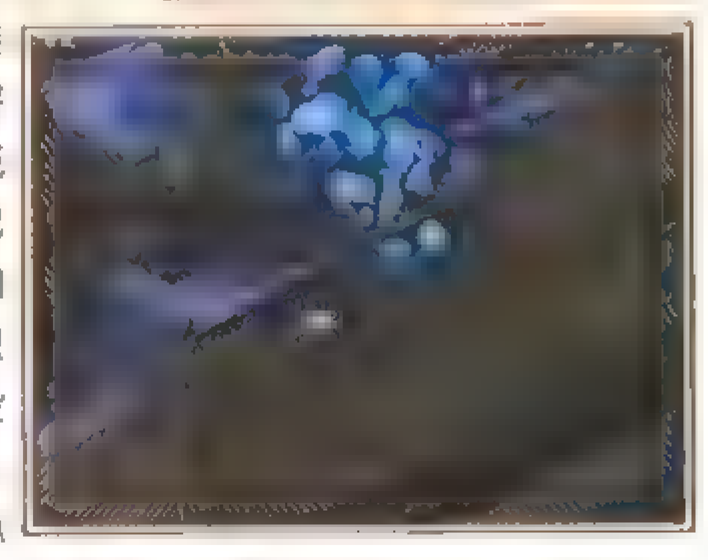
## 京城



移花宮的事情總算是告　段落，突然想到之前陸小鳳所說，葉孤城和西門吹雪要決鬥的事，於是接下來的故事情節就轉到京城。京城的位置是在移花宮的右邊，進去後在左邊的方向有一間民屋，這間民屋是有院子的，找到老實和尚後，他會跟孤雲提葉孤城和西門吹雪決鬥的事，而黑手殺可能只是個讓武林人士轉移目標的人，想到這事關重大，於是馬上再至京城中央的萬福客棧找陸小鳳，進了萬福客棧上二樓，陸小鳳就在天字一號房中，和陸小鳳談完後了解，要進去皇宮裡面必需要有緞帶才能進入，可是陸小鳳竟然在沿路中，把緞帶發給朋友已經沒有了！沒有辦法的情況下，只好見機行事，於是先在客棧休息，夜晚來臨，先出了萬福客棧往左上角走，走了兩屬就看到進皇宮的午門，此午門外會有皇宮守衛，和他們交談後會打起來，可是就算打敗皇宮守衛，他們還是沒辦法讓孤雲進入，再無計可施的情況下，只好作罷往別的地方試試看，這時再往出京城的大門走，到了大門時還是沒辦法出去，可是之前的神秘客宋輕用會在此時出現，他也知道孤雲這時想進入皇宮，但是沒有緞帶又苦無對策，於是就告訴孤雲，皇宮裡御書房的守衛較弱，可以往那個地方進去。



在宋輕用的指引下，再往回走，走至快到午門的時候，就會發現進御書房的地方【其實只要回午門，在半途中孤雲自己會發現，此時畫面會直接跳到御花園】，才一進至御花園，就發現有三個殺手，在那商量事情，原來這　個殺手是葉孤城的手下，而且是要來接應葉孤城刺殺皇上的，可是突然一道黑影從空中劃過，襲擊這三名殺手，不到一轉眼的功夫，三個殺手全部應聲倒地，此時孤雲往左邊的門口進寢宮，就直接看到了皇帝、葉孤城和陸小鳳，原來葉孤城已經潛入寢宮，但陸小鳳要阻止葉孤城殺皇帝，這時孤雲會對葉孤城說，葉孤城，你要接應的人已經不會到了，因為他們都已經被殺，葉孤城的大勢已去，但西門吹雪對皇上要求要和葉孤城一戰，不然則要幫助葉孤城，皇上見狀沒辦法，只好答應西門吹雪的請求，並允許他們在紫禁城上決鬥，此役一戰，葉孤城落敗，死於西門吹雪劍下，但也含笑而去，在黃衣太監宣讀聖旨下，大家離開皇宮，此時陸小鳳會叫住孤雲，並向孤雲說，葉孤城是他的好朋友，但是除好讀劍去外，對於權力又有太大的野心，故落此下場，這（天外飛仙）是葉孤城的畢生絕學，就此失傳也甚屬可惜，你就拿著，對你也應該會有幫助，於是孤雲會在此得到（白雲劍譜）的秘笈。

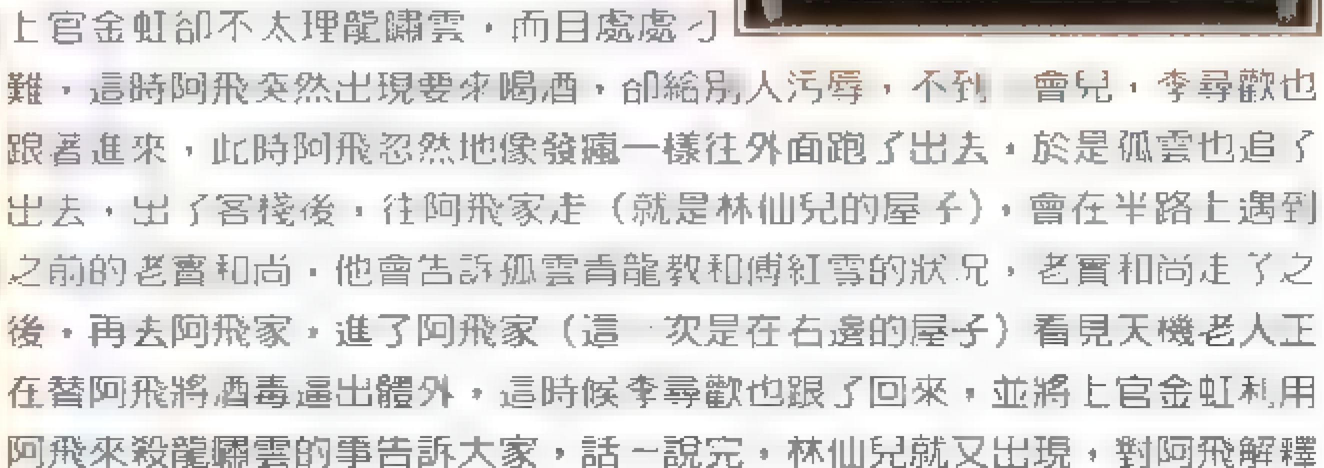




## 長安城

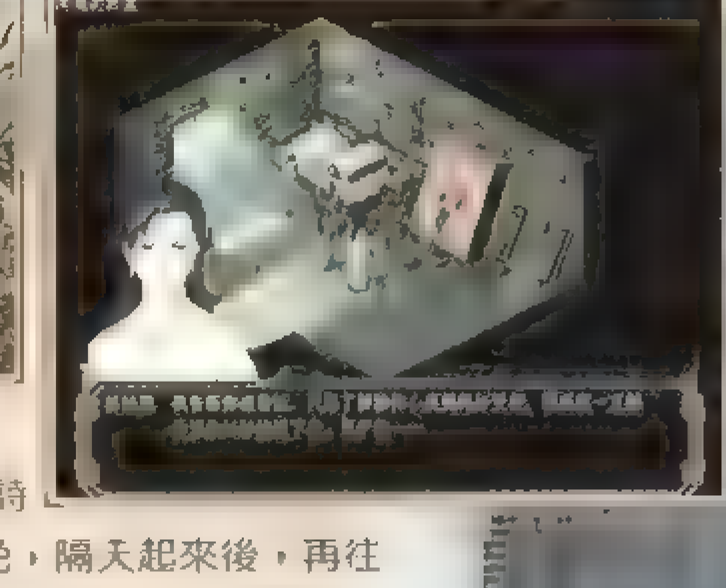
葉孤城的事告一段落後，再回去找李尋歡，回到長安城之後，先到如雲客棧，會看見出賣李尋歡的龍嘯雲正要和上官金虹結拜，可是上官金虹卻不太理龍嘯雲，而且處處刁難，這時阿飛突然出現要求喝酒，卻給別人污辱，不到　會兒，李尋歡也跟著進來，此時阿飛忽然地像發瘋一樣往外面跑了出去，於是孤雲也追了出去，出了客棧後，往阿飛家走（就是林仙兒的屋子），會在半路上遇到之前的老實和尚，他會告訴孤雲青龍教和傅紅雪的狀況，老實和尚走了之後，再去阿飛家，進了阿飛家（這　次是在右邊的屋子）看見天機老人正在替阿飛將酒毒逼出體外，這時候李尋歡也跟了回來，並將上官金虹利用阿飛來殺龍嘯雲的事告訴大家，話一說完，林仙兒就又出現，對阿飛解釋

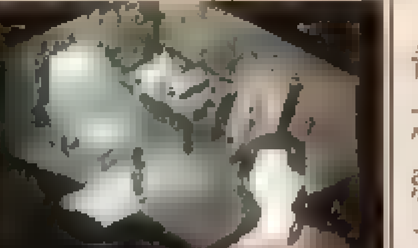




了一番，阿飛因還放不下林仙兒，所以又被林仙兒利用，並和孤雲打了起來【**和阿飛打其實很簡單，只要接得了他一劍就算贏了，所以用的方法，只要用不壞金剛先提升自已的防禦能力，就可以過關**】，打敗阿飛後，阿飛會帶著林仙兒離開，他們離開後，李尋歡又因要和上官金虹決鬥，放心不下林詩音，所以又麻煩孤雲跑一趟興雲莊，看顧一下林詩音，因此李尋歡走了之後，向興雲莊出發。







到了興雲莊直接上二樓找林詩音，和林詩音問候完，再到城門口的孫駝子小酒店住一晚，隔天起來後，再往之前和李尋歡，天機老人會面的涼亭找李尋歡，但是到了涼亭時，就只看見孫小紅，問了孫小紅才明白天機老人已經被上官金虹殺掉了，而且李尋歡已經上金錢幫找上官金虹了，這時孤雲要孫小紅先去找阿飛幫忙，孤雲則先上金錢幫，孫小紅離開後，孤雲則往金錢幫移動，金錢幫的位置是在剛進長安城時，會經過一座涼亭，此涼亭的左上方有一個人，那個地方就是金錢幫。孤雲到了金錢幫會先看到這一個人，和他們交談完會打起來，打敗他們後進去就是金錢幫的本部，進到金錢幫裡右邊有一扇半開的門，本來要進去的，但是此扇門就是無法開，過了一會孫小紅帶著阿飛就來到了這裡，交談一會，就見李尋歡和荊無命從此扇門中走出，尋問之下知道李尋歡已經打敗了上官金虹，孫小紅才開心了起來，後來李尋歡也道出，上官金虹原來是太平王之前的一個謀士，但後來聽說太平王因惡鬼纏身，無疾藥斃，原來都是上官金虹的作為，上官金虹又收刮太平王的大批珠寶，而成立了金錢幫，並且迅速地在江湖上崛起，談論完後，荊無命，李尋歡，孫小紅先後離開，至餘阿飛，也已經對林仙兒死了心，這裡的事處理完後，就直接回長安城。

這時在到如雲客棧，會在這裡遇到（楚留香），在一般寒暄之後，孤雲會向楚留香提出（無敵鎖喉功）的事情，楚留香這時說出，無敵鎖喉功原是魔教教主（天煞雙魔）所創，並且兩個人同時掌管魔教，本來兩個人處理得很好，因為兩個人意氣相投，但後來兩個人竟然同時愛上了同一個女人，變得怒目相視，最後這個女的提出，只要他們兩個決鬥，誰贏，誰就和她雙宿雙飛，於是雙雄對決，竟是兩敗俱傷，原來這個女人，是日月神教的教主地母聖女，單用美人計就將兩個魔教教主害死，並且滅了魔教，於是無敵鎖喉功就此在江湖上消聲匿跡，和楚留香談完無敵鎖喉功的事後，突然想起還有傅紅雪的事情要解決，於是再往赤水小鎮出發。



到了赤水小鎮過了小橋後，先找一叫俞琴的人，他會跟孤雲說，他看見傅紅雪進了（柴門小院）之後，就再也沒出來了，於是再去紫陽觀，是但目地是紫陽觀大門旁的那條小路，走進去後第二層是條岔路，再往右走，到了第三層往前看就是柴門小院，進到院子裡有三間屋子，走進右下角的那間屋子，進去後會看到還有個門，這個門進去後是廚房，廚房裡面的爐子，其實是一道秘道，走進秘道後，先往右上方直走，到了底端會看見一道門，裡頭有個（神秘老人），和他談完話知道傅紅雪人真的在這裡，並且再過八個時辰後，傅紅雪將要和公子羽決鬥，這時要離開神秘老人時，孤雲突然感覺，這個神秘老人八成就是公子羽，於是離開這個房間後，在往左上方走，直接通往地下大廳，到了大廳就看到傅紅雪已經和公子羽兩個人對峙在那裡，看到公子羽的第一直覺，這個不是燕南飛嗎？此時傅紅雪說，你已經敗過一次，何必再來求敗，原來，傅紅雪也認出這個公子羽，其實就是燕南飛，此時燕南飛見傅紅雪以知道自已是燕南飛，於是就自已把人皮面具拿下，因為燕南飛也了解自已並無





法打敗傅紅雪，最後，明月心和神秘老人先後到場，原來就如同孤雲所料，神秘老人果然是公子羽，因為公子羽年約三十七，但是看起來就像是六十幾歲的老人，就因如此他覺得他的人生已沒有生趣，可是在江湖上公子羽的名號卻是衆人皆知，衆人皆曉，公子羽不應該是他這付模樣，於是公子羽就用名利，金錢和女人誘惑燕南飛當他的替身，可是鳳凰集一戰，燕南飛敗給了傅紅雪，於是公子羽打算找傅紅雪扮他，可是他又再給燕南飛一次機會，只要他這次能打敗傅紅雪，燕南飛還是能在扮公子羽，可是事情演變至此，燕南飛再敗，而傅紅雪又不願扮公子羽，公子羽只好放棄，出了秘道後，傅紅雪和孤雲交談了一下就離開，此時陸小鳳應該出海回來了，去（海豐小鎮）找陸小鳳吧。

## 海豐小鎮

海豐小鎮在地圖的最右下角，進去後和村民交談，聽說陸小鳳搶了一批鏢銀，而且鬧的滿城風雨，就連陸小鳳也失蹤。這時想要搭船去看一下，可是船伕說因氣候的關係，所以目前無法出海，在船伕的右邊有個人，這一個人是楚留香，如果孤雲的等級和聲譽夠的話，楚留香會教孤雲（御劍術）和（血海飄香），另外船伕的左邊，有時會出現品評天下兵器的（百曉生），和他交談後，如果有很高檔的兵器讓他看的順眼的話，他就會幫你升級哦（可是筆者的兵器，沒有一樣讓他看的順眼），此時往左邊走，在一間民房裡會找到龐七，和他交談後，他也不相信陸小鳳會搶這批鏢銀，話說完，他也就跑出去尋找線索，這時再往出海豐小鎮的出口走，旁邊有一家狐狸窩，進去後找一個老狐狸交談，和他談完後再去找船伕，這樣子就可以坐船出海了（可是坐船的船價是一萬元哦）。

## 桃花源

桃花源並不在地圖上哦，而是要從海豐小鎮坐船才能到的，一到海灘後往左邊走，留意一下注意缺角，這裡有一條通道，通道直通桃花源，進到桃花源會有一個叫(小老頭)走出來和孤雲交談，並希望孤雲留下來作客，為了要查陸小鳳的事，所以也就答應並留了下來，到了晚上，就出來查探一下，此時往左邊走然後順勢往下，這時左邊有一個缺角，進去後是個水下秘室，此時孤雲心想，這會不會是江湖上失竊的那筆鏢銀？突然，孤雲身後出現一個青龍幫的高手，見孤雲闖進秘室，於是就打了起來，這個並不利害，可是打到一半就停了，因為小老頭會出現阻止再打下去，隔天一早，就直接離開桃花源，但在通道會遇上昨晚的青龍幫高手，但之前是一個，這一次是三個，擊敗他們後，去找船伕回海豐小鎮。



回到了海豐小鎮後，直接再去狐狸窩，在狐狸窩的左邊有一間房間，老實和尚在裡面，和老實和尚交談中，他會告訴孤雲，陸小鳳現在人在西門吹雪所住的（萬梅山莊），於是離開海豐小鎮之後再發至萬梅山莊，萬梅莊山的位置在李渡鎮的左下角，進去萬梅山莊後會在院子裡看到西門吹雪，在和他交談完知道原來在追捕陸小鳳的人，就是來自海中孤島的（官九），而且陸小鳳還說官九要逼他加入他們，談至最後，西門吹雪說陸小鳳已經去了京城，知道陸小鳳的去處後就告別了西門吹雪，離去前，西門吹雪會傳授孤雲一招（落花吹雪）哦。回到了京城，在第二層右上角有一間屋子，是有院子的，進到最裡面就會看到陸小鳳，在談論中了解，原來官九是太平王的世子，他本來是要利用葉孤城來刺殺皇帝，但葉孤城失利，於是又要利用皇帝



對陸小鳳的信任，叫陸小鳳去當皇帝的御前侍衛，再刺殺皇帝，扁次鏢銀的事，也是官九設計陸小鳳，要逼陸小鳳就範，談論到一半，突然有人使用暗器傷了陸小鳳，導致陸小鳳無法行動，此人就是官九，官九一出現，就和他打了起來〔官九超利害的，攻擊力強，而且血又超多，有23000呢，和他打法是，以能團體補血的為主，而且這個人血要多，因為九官有時攻擊會有爆發，一次我方每一個會損失將近2000多，所以這個補血的人，本身的血一定要多才行，剩下的兩個都使用金剛不壞，減輕九官的攻擊力，也加快我方的攻擊節奏和加強攻擊力，打敗官九會有白骨劍和血色薔薇的秘笈哦〕，打敗官九後，這一件事也告一段落，而陸小鳳也把中的毒逼了出來。

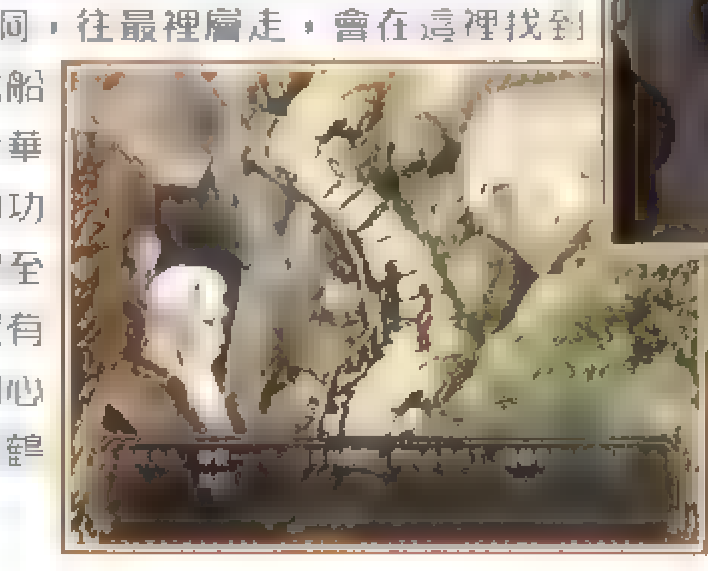


離開陸小鳳之後，原本打算出京城，但沒想到在城郊遇上師妹（因為筆者的隊伍有換過人，所以師妹會在這時出現），師妹這時指這前方，說師兄和黑手殺打起來了，往前望去，看到師兄正的宋輕冉正打起來，因宋輕冉以為兄師是他失散二十幾年的兒子，所以招式一再讓他，沒想到後卻中劍，此時宋輕冉說他兒子的左手有一道傷疤，而師兄的左手的確也有，但是此疤痕是和孤雲練劍時所留下的，孤雲此時也想到他自已的左手從小就有一道傷疤，難道他自已才是宋輕冉的兒子，可是他的父親是紫鶴沈百松啊（這時師兄知道自已誤殺孤雲的父親宋輕冉，一時手足無措的跑走），於是宋輕冉將二十幾年前，金劍世家的事情說給孤雲知道，孤雲這時才了解自已的身世，原來他真正的父親是宋輕冉，而宋輕冉也在和孤雲相認後氣絕身亡，在宋輕冉臨死前，交給了孤雲金劍世家傳家的（驚龍秘笈）和（凌霄寶劍），也希望孤雲能傳承下去，宋輕冉死後，孤雲要師妹先走，孤雲自已則要為父在墓前守孝七天，於是師妹就只好先回去。



七天後，紫鶴來到了京城的城郊找孤雲而且把事情的由來前前後後的跟孤雲解釋了一遍，於是不疑有他，並將（驚龍秘笈）交給了紫鶴，可是紫鶴接過了驚龍秘笈後，整個臉色都變了，此時師妹跑來，說紫鶴殺了師父，原來師父發現紫鶴才是青龍教的教主，而被紫鶴殺害，正當要和紫鶴打起來前，師兄跑了出來並擋住紫鶴，叫孤雲和師妹快走，於是孤雲就帶著師妹跑出京城（因師妹是這次的主角之一，所以要把隊伍裡面的人，請出去一個，可是師妹的等級會低的不像話哦，因為這是她離隊之前的等級），這時先去華山找東郭先生，到了華山，直接上去就看到東郭先生，並跟東郭先生說明整件事情的來龍去脈，此時東郭先生會要傳授孤雲（無相神功），可是孤雲目前的等級不夠，所以要在去一趟海豐小鎮。

到了海豐小鎮後，直接去找船伕，可是這次出海要有十萬元哦，到了荒島的海灘後，還是像上次一樣往左邊走，注意缺角，進去後往左上方走，快到底端時，注意一下，有個山洞，進去山洞，往最裡層走，會在這裡找到（碧玉刀）哦！東西拿完後，再直接回去找船伕坐船回海豐小鎮，回到海豐小鎮再直接上華山找東郭先生，此時東郭先生再會將無相神功傳授給孤雲，孤雲學會無相神功後，就再趕至海豐小鎮，直接上船到荒島找紫鶴單挑，還有荒島的山洞非常大，而且蠻亂的，所以要細心點，接著從門口進去青龍教總堂，就和紫鶴作最後的決戰。






Beijing Xgameworks Software Co.,Ltd.
國內總代理/
會宇多媒體
台北市100南昌路二段222號2樓
Smec
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8950 http://www.smec.com.tw


9月
即將揭開流浪之途！
廣大荒涼的Angela星球
只知道兩個探險科學家的生機被不明生物
太不可思議了 這裡完全沒有人 整個地區好像都被遺棄了
Sam 我好像看到鬼了 趕快來看
你在哪裡？我們在同一個座標
全中文化的冒險之旅 引領你進入更深層
SCHIZM
神秘之旅
MYSTERIOUS JOURNEY
會宇多媒體


逐鹿中原











# 快打 2 ½

有一天，一個安靜的村莊發生了怪異的現象，
原本和善的村民居然瞬間變的非常殘暴。
整個村莊都被破壞殆盡.....
因此狼、熊、豹和人類，決定攜手合作踏上尋找答案之路，
以便解決這個怪異的現象.......

**9月開打**







黃沙伸萬頃，天地渺千蒼。
今朝忽遠行，問君將何往？
千里黃沙的彼方，
是另一個被遺忘了的遙遠的夢。
在天律的儀輪
再次開始運轉的時刻，
這段不為人所知的傳奇也就此開始……
繼天地劫神魔至尊傳，
又一武俠曠世鉅作！
西域邊疆大漠的神秘奇景，
異域與古文明的輪迴探索，
耐人尋味幽美的多線劇情，
挑動經脈趣味的戰鬥系統，
刻骨銘心餘音繞樑的協奏曲……
邀你一同遊走萬里黃沙，
經歷一段浩瀚無垠……
幽幻淒美的遠古傳奇故事。
幽城幻劍錄
天地劫序傳
動腦世界
TERNATIONAL INFORMATION CO. LTD

■漢堂RPG武俠鉅作，
二〇〇一年蓄勢襲捲全台。


新無敵炸彈超人
BOMBER
INVINCIBLE
299
今夏最HOT的遊戲
即將ㄣㄧㄤˋㄣㄧㄤˋ引爆！！！
玩法絕對簡單，老老少少都喜歡！
人物表情豐富，哭哭笑笑超逗趣！
炸彈道具多樣，騎著寵物夥伴神氣轟炸飛天遁地！
網路連線對戰，全家大小熱鬧一起玩！
絕妙機關佈局，百分百娛樂動動腦！
地圖編輯控制，任意製造關卡考倒爸爸媽媽！
研發製作 /
出版發行 / 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com


邪惡博士哈哈笑　地球和平ㄅㄨㄅ

引爆歡樂　炸彈超人再次出動！



新無敵炸彈超人
BOMBER INVINCIBLE
神啊
請給我一點時間……
新無敵炸彈超人娃娃
給我抱抱！
破八關、
編輯天下第一關，
無敵超人娃娃讓你抱！
可愛布偶一定是我的！
小布偶，我要定了！



Unreal Tournament
浴血戰場
世界排名遠超越CS；最華麗魔幻的場景
最豐富的武器系統；最酷炫的戰鬥模組
那你還在等什麼！？就是UT-浴血戰場啦！！
Death Match(死鬥模式),Catch The Flag(搶旗模式)
Team Death Match(團隊死鬥模式)
Domination(統治權爭奪戰),Assault(團隊攻防大作戰)
滿足您所有的需求
國內代理
英寶格股份有限公司
網路經銷
活動網站
www.tw.infogrames.com

# edge of chaos
## INDEPENDENCE WAR 2
# 星際爭霸2-終極危機



「太空經營模擬」

故事主軸將隨著任務的進行，慢慢呈現在你的眼前。

運轉不停的動態銀河；商業繁榮的星系，不會因為你的離開而停止！仍舊進行貿易活動

「自由度高的操作系統」

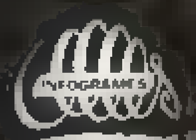
組裝自己心目中的無敵太空船；友善的介面，不用頭痛去背按鍵

真實物理原理；體驗無重力的銀河系；讓你親自體會操作太空船的快感

「網路連線」看誰是星際霸主

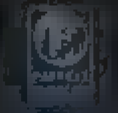





英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited

台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel：02-27170777 Fax：02-2546
www.tw.infogrames.com



# 王牌威龍

## 一手掌控六位英雄，豪邁智取魔鬼戰將

手忙腳亂，不知所措是你玩其他策略遊戲的常態！Desperados 快捷組合鍵讓你輕易掌控六位英雄的行動。

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

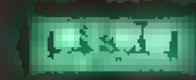


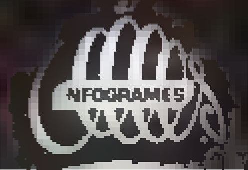






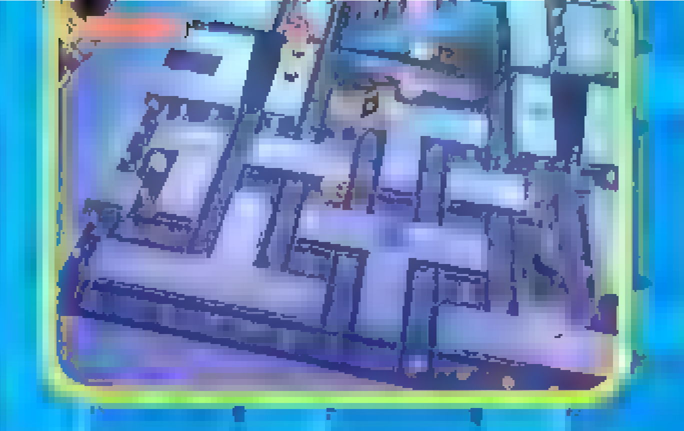








STARSHIP TROOPERS™
星艦戰將
玩家一開始會在一個武裝運兵船內，並在特定地點上拋擲下來，接著達成一些特定的任務目標，之後便撤退回母艦。更好的是，每個任務與任務目標都是由一個動態任務產生器所產生，並且會隨著玩家各自的技術等級與進行遊戲的風格而調整。當玩家進行遊戲時，會得到一些獎賞及晉升，並得到指揮部隊的資格。遊戲中也有多人連線的功能，並可以與多達25人一起合作或對抗一場大型的戰鬥。
MICROPROSE
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
www.tw.infogrames.com
台北市民權東路二段144號3樓1521室
Tel 02-27170777 Fax 02-25459060
E-mail service@tw.infogrames.com
客服 02-56549523



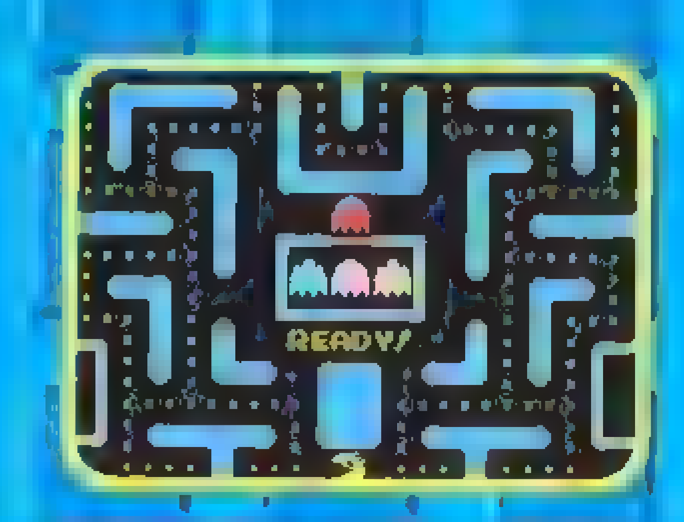




# 3D小精靈

PAC-MAN

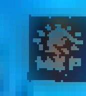


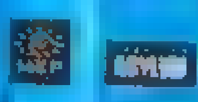





299












英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
www.tw.infogrames.com
E-mail service@tw.infogrames.com


3D冒險王
排球、羽球、籃球小case～三教九流我不怕、天皇老子我照打
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
www.tw.infogrames.com

# 暗黑破壞神II
# 毀滅之王
## 任務導引

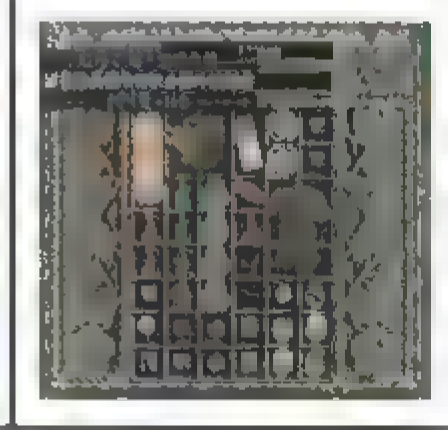
過關時數 8 小時

暗黑破壞神二可說是動作RPG的經典名作，雖然有不少人批評其故事性薄弱、或是有一大堆同性質的遊戲不斷地想取而代之，但還是無法撼動全球數百萬忠實玩家的決心。如今暗黑破壞神二的官方資料片－毀滅之王（Lord of Destruction）一推出，其浩大的聲勢仍不遜於當年的氣勢，尤其資料片所增加或修改的地方，讓暗黑破壞神二更加完善；不過為了彌補一些缺失，玩家最好還是利用本刊附贈的光碟，再度安裝v1.08的修正版，以避免一些問題發生

資料片所增加的內容，除了包含六個任務的野蠻人高地（Barbarian Highland）區域之外，也增加了兩個角色：刺客（Assassin）及德魯伊（Druid），以及創新的符文（Rune）、珠寶（Jewels）、特殊裝備，並強化了原先的傭兵系統、置物箱、綠色裝備的能力等，讓原先的遊戲更增添許多趣味性。除了以亂數方式決定能力的珠寶、護符、特殊裝備外，本文會針對資料片的任務、人物特性、符文及綠色裝備的變動，為各位讀者做個介紹（以下名詞將以中文版為主）



■更大的置物箱，還有新增加的珠寶、符文，

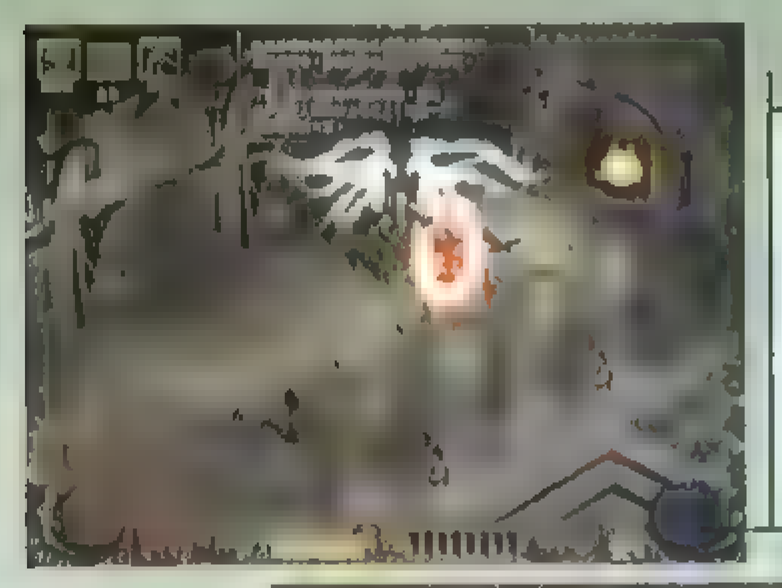


■放在身上就有作用的護身符，有三種尺寸大小



# 任務解析

新加入的第五章是以擊倒三代中仍未被擊倒的暗黑三魔神之一、巴爾（Baal）為主。在第四章中擊敗暗黑破壞神之後，原先會結束的劇情將會延續下去，這時玩家要回城鎮與大天使泰瑞爾（Tyrael）對話，這時他會告訴你有關亞瑞特山（Mount Arreat）的事情，並要你經由紅色傳送門前往並阻止巴爾的企圖。當玩家進入紅色傳送門之後，就進入第五章的劇情。



■大天使泰瑞爾將告訴你任務尚未結束



■充滿原始風味的野蠻人之城—哈洛加斯

來到野蠻人聚居的城鎮哈洛加斯（Harrogath）之後，玩家將會遇到前來招呼的傭生馬拉（Malah），他會提到目前哈洛加斯正遭到巴爾的侵攻，雖然評議會的長老用性命設下防護結界，讓巴爾無法用其強大的魔力破壞城鎮，但他蜂擁而來的眾多手下，也讓哈洛加斯即將淪陷。接下來找尋城鎮右方的鐵匠拉蘇克（Larzuk），他會要求玩家先刺殺此次圍城戰的對方將領—督軍山克（Shenk the Overseer），以瓦解巴爾強大的軍力。



## 任務1

內容

出城外來到血腥丘陵（Bloody Foothills）之後，會遇到敵方為數眾多的怪物正在圍毆一些僅存的野蠻人。玩家可以為其解圍，那麼這些野蠻人將成為盟軍與你一同戰鬥（但別指望他們的表現）；或是以任務為重，不理戰場狀況而一直往前推進。

經過漫長的戰場，將會遇見在大後方指揮戰場投石機的督軍山克。只要擊倒他後再回去找拉蘇克，將會得到允諾，除了買東西時會有特價優惠之外，還可以替玩家的某一項裝備增加凹槽，這樣便可以再嵌入寶石或珠寶以增加其能力（有關符文部份，文章後面將會提到）。

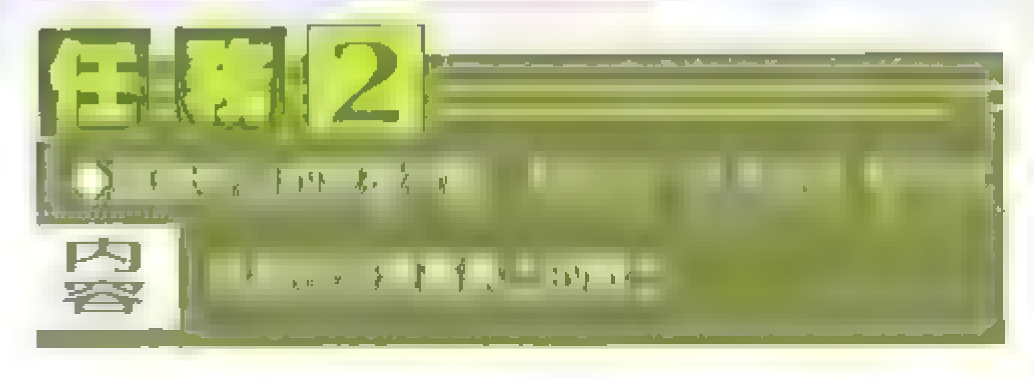
■若替野蠻人解圍，他會與你一同往前殺敵

■攻擊內城的督軍山克，要花點時間解決

將上來到城鎮中央找負責野蠻人作戰的夸爾凱克（Qual-Kehk），他除了對玩家的印象略為改觀之外，也會要求玩家救出他久落在亞瑞特山上的士兵。



■下一關的惡魔獸會放射火焰攻擊



## 任務2

內容

穿越血腥丘陵來到冰凍高原（Frigid Highlands）之後，玩家可以在此找到一處囚禁野蠻人的柵欄，這時任務內容會變成救出ＸＸ人以上，記得先消滅附近的敵人，再將柵欄打破一個缺口，便會出現一個藍色傳送門，只要讓野蠻人安全進入即可。

全部15人都救出之後，再回去找夸爾凱克，除了可以雇用傭兵之外，還會給你一個強力符文——歐特（Ort）、拉爾



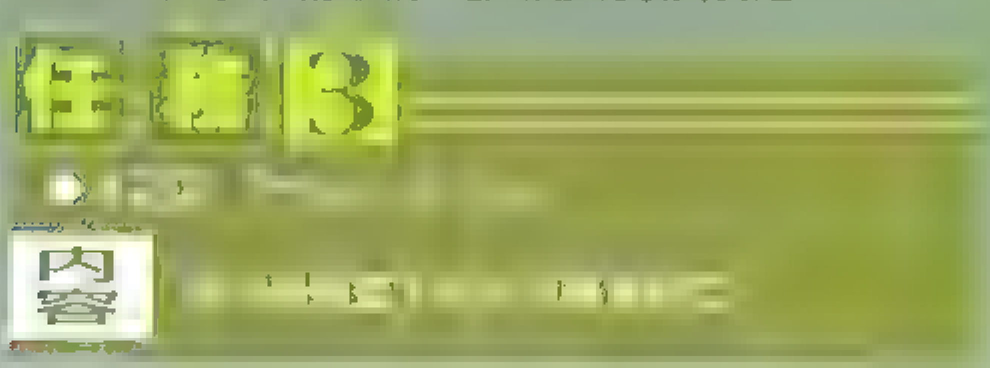
■將野蠻人導引至傳送門即算救出





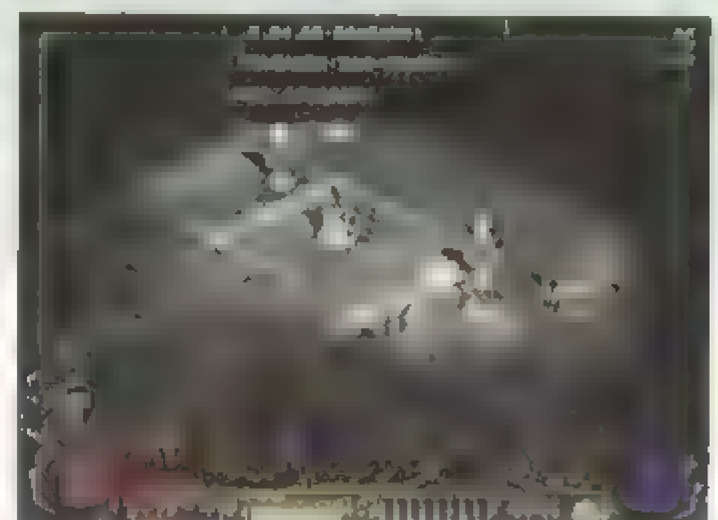
(Ral)及塔爾(Tal)，依順序放入有二個凹槽的盾牌中，便可以變成金色盾牌『古代人的契約』，具有相當高的防禦力及抗性。

接下來通過冰凍高原來到亞瑞特高原(Arreat Plateau)，再回去找馬拉，他會提起有關大長老之女～安亞(Anya)的事情，並希望玩家找到她。




在亞瑞特高原盡頭的山壁可以找到進入水晶通道(Crystalline Passage)的入口，再從水晶通道中找尋進入冰河(Frozen River)的入口。進入冰河後逐一搜尋，會找到被封在冰中的安亞，她會說明這是僅存的長老尼拉塞克(Nihlathak)所幹的好事，並要玩家回去找馬拉協助。當玩家回到哈洛加斯找到馬拉後，會得到馬拉之藥(Malah's Potion)，再回去用在安亞上即可將其救出。

■在冰河中可以發現被冰凍住的安亞



■安亞會說出人是尼拉塞克冰的

回到城鎮後先找馬拉，她會給玩家一份抵抗卷軸(Scroll of Resistance)，使用後可以讓永久+10點所有抗性。接下來找回到城鎮的安亞，她除了會送玩家一件拉蘇克所打造的黃色裝備(各職業專用的裝備)外，也會提到有關尼拉塞克的事情。




跟安亞談完之後，會出現一個可通往尼拉塞克所在的紅色傳送門，經由此可傳到尼拉塞克的神殿(Nihlathak's Temple)，在經過悲痛之廳、痛苦之廳後，可以在瓦特之廳的某一邊找到尼拉塞克及他的眾多手下。



■看來弱不禁風的尼拉塞克竟然是邪惡的死靈法師



■尼拉塞克一死，賣給巴爾的靈魂也將被拖入地獄

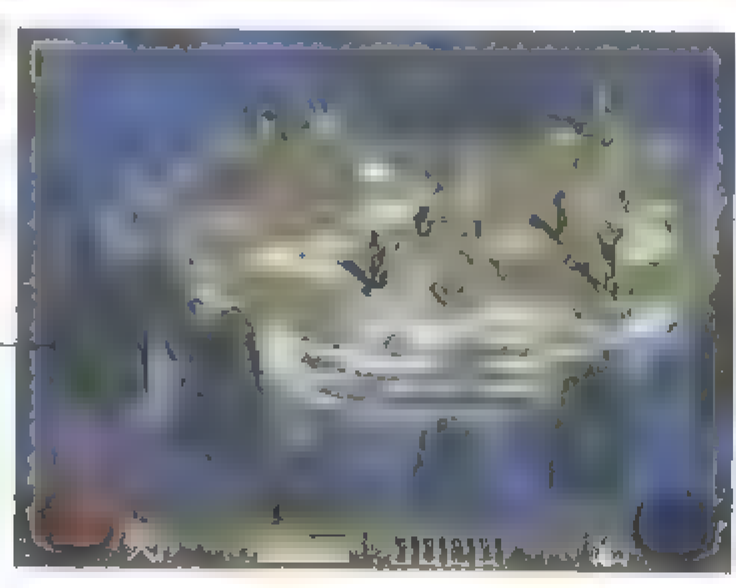
將其打倒後回去找安亞談，她將會為玩家的某項裝備個人化(Personalize)，也就是在裝備的名稱前面加上玩家的名字。接著去找[illegible]克，他會提到有關聖物與古代人的事情。



■個人化的裝備之名稱顏色會變成橘黃色




在水晶通道的另一側有通往冰河路徑的通道，藉此來到冰凍苔原之後，通過敵方防守的敵方要塞，可在另一端的山脈盡頭找到遠古之路(the Ancient's Way)的入口。從遠古之路來到亞瑞特山頂(Arreat Summit)之後，到地圖中央的圓形魔法陣中央啟動天堂祭壇(Altar of the Heavens)，便可以與古代人交談。

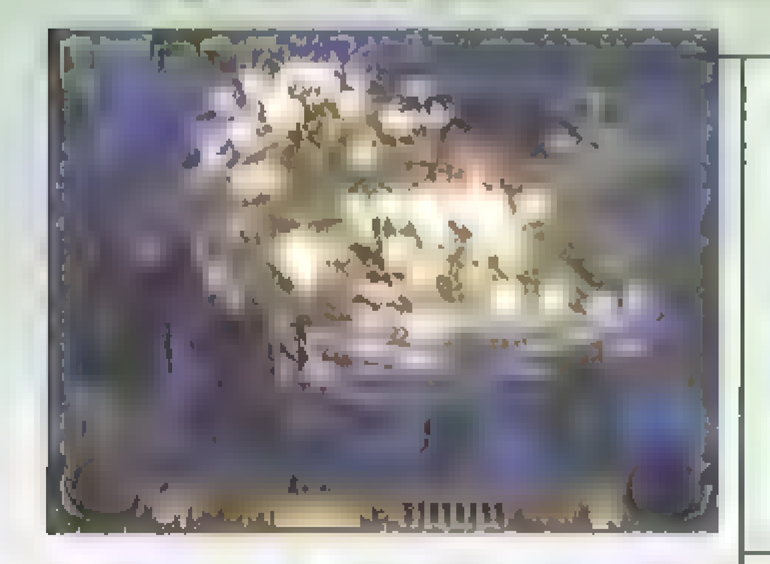


■利用天堂祭壇與古代人交談

由於沒有所謂的聖物，所以玩家必須接受古代人的考驗，也就是要同時與塔力克（Talic）、馬道克（Madawc）、科力克（Korlic）等三個由旁邊雕像化成的古代神明對戰。這三人的攻擊方式都是野蠻人的特殊攻擊，如塔力克專用旋渦斬（Whirlwind）、馬道克擅長雙飛斧投擲（Double Throw）、科力克則是跳躍攻擊（Leap Attack）。


旁邊的三個雕像會變成古代人與你交戰

當擊倒[illegible]人之後，他們會再度回復成雕像，而且[illegible]（the Worldstone Keep）之入口將會打開，[illegible]個任務也將會自動出現


被打敗後古代人會再度變回雕像，而且可以得到非常多的經驗值！



# 任務6

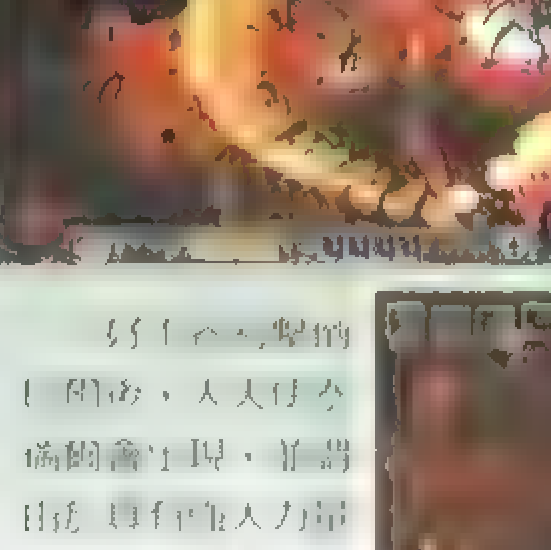
[illegible]

內容 [illegible]

[illegible]的魔王城，當[illegible]了為數龐大且強悍的敵人[illegible]利用要塞[illegible]層的傳送點回到城鎮補給，再一鼓作氣衝到第四層[illegible]毀滅的王座（Throne of Destruction）。當遇到巴爾時，他不會[illegible]與你交手，而是分別召喚墮落者（Fallen，地精族）、木乃伊（Mummy）、議會眾（High Council，第[illegible]章的[illegible]群）、惡魔（Balrog）及最精銳的”毀滅的僕眾”（Baal's Minion）。其中最後一批的敵人相當強悍（禁衛隊？），會使用暈眩攻擊（Stun），肉搏戰的玩[illegible]備。

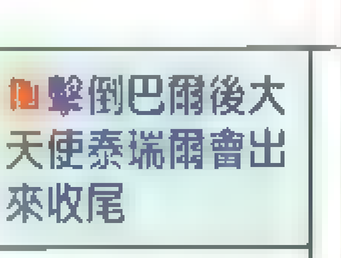

毀滅的僕眾相當強悍，可說是精英部隊

擊敗所有毀滅的僕眾之後，[illegible]世界之石[illegible]，[illegible]以與巴爾決一死戰了。巴爾除了會分身、用腐爛的附肢從地底攻擊之外，還會用冰、魔法、死靈等大範圍魔法攻擊，令人防不勝防。


使用全方位攻擊魔法的巴爾，不過威力比不上暗黑破壞神最致命的地獄火

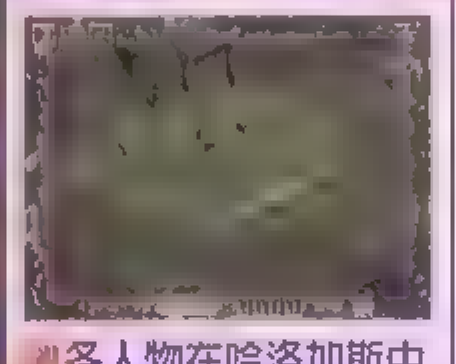
[illegible]的世界之石[illegible]，為了[illegible]人的[illegible]，[illegible]世界之石[illegible]


會分身的巴爾，這下可不容易對付了




擊倒巴爾後大天使泰瑞爾會出來收尾

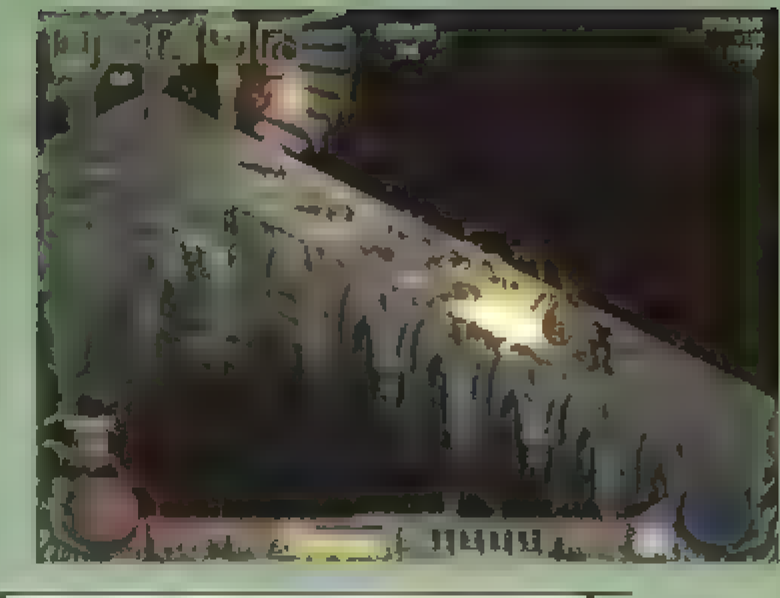
## 哈洛加斯的出場NPC人物


各人物在哈洛加斯中的位置

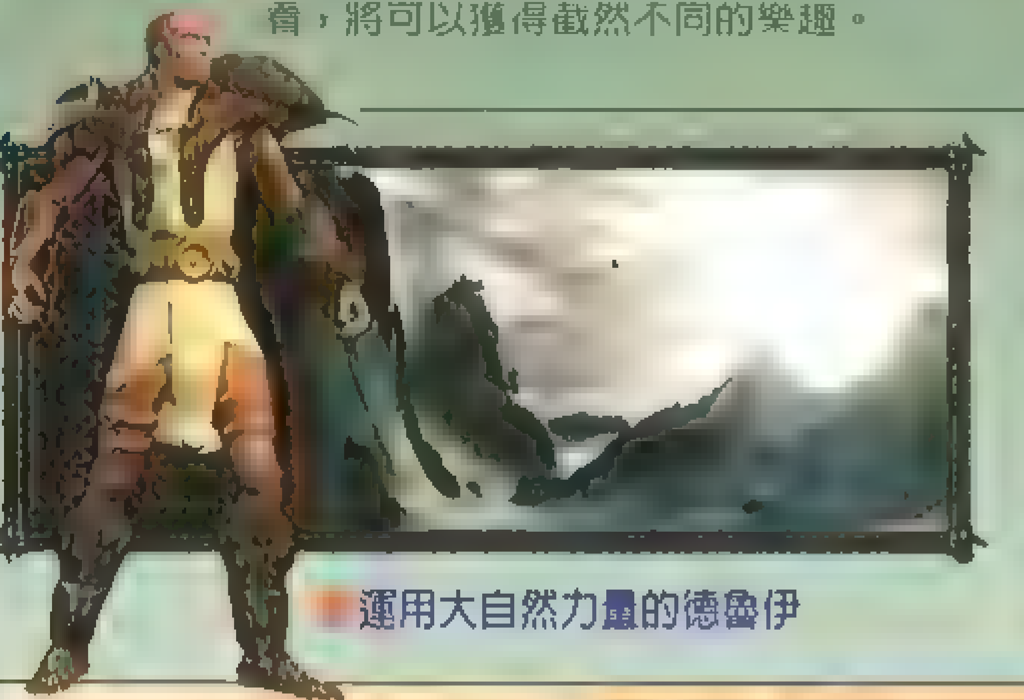
| 名稱 | 職業 | 功用 | 備註 |
|---|---|---|---|
| 席恩 Cain | 智者 | 辨視物品 | |
| 馬拉 Malah | 醫生 | 武器、藥品雜貨 | |
| 夸爾凱克 Qual Kehk | 資深重騎兵 | 雇用傭兵 | |
| 拉蘇克 Larzuk | 鐵匠 | 武器、弓箭尼 | |
| 拉塞克 Nihlathak | 長老 | 賭博（GAMBLE） | 找到安亞後不見 |
| 安亞 Anya | 大長老之女 | 武器、裝甲、賭博 | 從冰中救出後 |

# 新角色介紹

這次資料片所增加的刺客及德魯伊，可說是具有其特色的兩個角色；嚴格來說，刺客的屬性較接近戰士及亞馬遜，而德魯伊則偏向法師及死靈法師，不過他們的一些特點是其他職業缺乏的，所以玩家可以兩種都練看看，將可以獲得截然不同的樂趣。



使用融漿巨岩會有打保齡球般的快感，全倒吧！敵人！



運用大自然力量的德魯伊

## 德魯伊 Druid

人高馬大的德魯伊可說是野蠻人的分身，但他們憑藉與自然的融合，獲得了迥然不同的力量。德魯伊的三類技能：元素（Elemental）、變形（Shape Shifting）及召喚（Summoning），分別代表了法師、戰士及死靈法師等三種不同的戰鬥型態。所以玩家在分配點數時，可以先參考自己的戰鬥習慣，會再來提升相應對的技能

### [illegible]

不論是以法師或戰士的方式，德魯伊都可以達到一定的水準，而且還能召喚一些生物來協助戰鬥，所以相對地對戰鬥有利得多。不過召喚出來的生物到後期大多不敷使用，唯一的例外是灰熊，牠的生命力及攻擊力可以讓玩家略為放心，所以初期別浪費太多點數在狼身上，到30級時再加到灰熊身上即可擁有可觀的戰鬥力。沒聽過『灰熊與白熊』的故事嗎？不過德魯伊的弱點是耐力不高，無法長時間奔跑，因此要適當地休息回復



變成狼人加入作戰，可以提升狼群的戰鬥力

### 法術掩護？變形近戰？

由於德魯伊技能的型態及使用方式差異頗大，因此初期是屬於相當平均的角色，要往法師型態發展的人可以專修元素技能，不過大範圍的元素法術在等級高時威力雖然強大，但無法連續使用，所以最好有召喚狼等技能來擋住敵人，才能全力使用法術

變形則是另一種戰士型態的選擇，由於一些大頭目通常不懼法術攻擊，所以變成狼人或熊人近戰，會比較有勝算。變成狼人後不僅各方面都有提升，而且動作較快，攻擊命中率較高，而熊人則會大幅提升生命力、攻擊力及防禦力，但共同的缺點是不能再使用元素法術，不過可以召喚相對應的生物來協助戰鬥。



召喚狼群可以讓德魯伊有空隙施展元素魔法

### 必修技能

在變形技能中，狼人與熊人各有不同的專屬技能，不過變形術（Lycanthropy）及飢餓（Hunger）則是兩者都需要學習的技能，前者可以延長變形的時間，後者可以藉著攻擊補充生命力及法力。在元素技能方面，火山爆(Fissure)及颶風裝甲（Cyclone Armor）也值得學習，前者類似火牆術的區域版，有相當不錯的效果，後者則可以減低火焰、冰霜及雷電的傷害

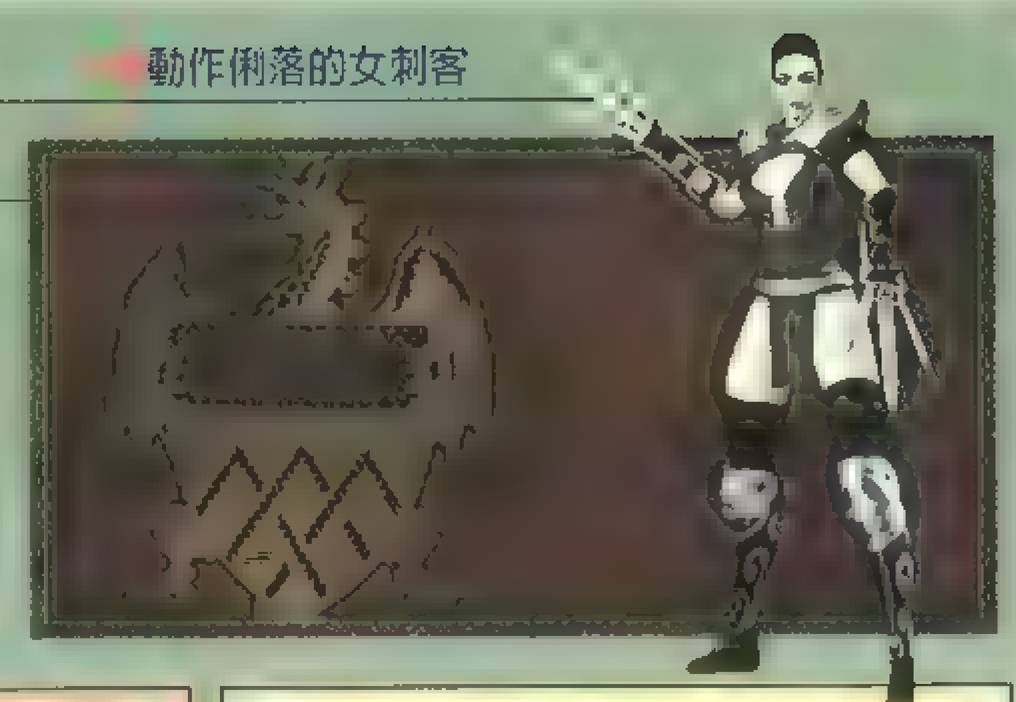


火山爆可以隔空消滅遠方的敵人

至於召喚技能方面，由於除了狼及熊以外的生物皆屬於支援性質，所以不用花太多點數在上面。另外狂狼（Dire Wolf）的可召喚數目雖然較少（最多只能有三隻），但生命力高，可以提升到一定程度，再把主力放在灰熊的強化身上

## 刺客 Assassins

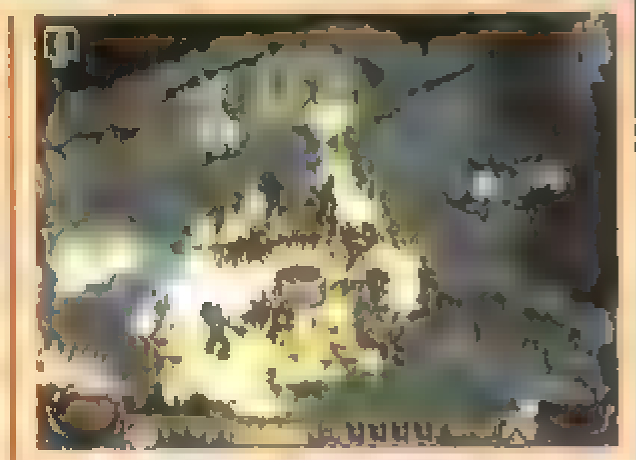
新加入的女性角色－刺客，為了與邪惡的法術對抗，成為墮入黑暗裡的法師之剋星，所以又被稱為法師殺手（Mage Slayers）。刺客這個職業所擁有的三大類技能：武學藝術（Martial Arts）、影子訓練（Shadow Disciplines）以及陷阱（Traps），分別偏重於攻擊、輔助能力及戰鬥掩護，玩家可依個人喜好修練出理想中的刺客特性。



動作俐落的女刺客

### 上手容易

基本上，刺客是一個容易上手而且有趣的職業，她具有戰士般的近戰能力，也有法師般的遠距攻擊技能，步點是跑起來比誰都快，要被怪物追上簡直不可能。綜合以上技能的刺客，基本上可以修練出三個方向的職業特性：肉搏型、陷阱型和平均型。



在火海中奮戰的刺客英姿

以目前的經驗（Patch1.08）來說，陷阱型的刺客一個人在地獄級（Hell）會生存得比較痛苦，因為陷阱的攻擊力不高，而且Boss級的敵人都是不怕陷阱的，所以需要花比較多的時間來殺敵，不過在組隊時倒是可以發揮不錯的功效。原則上建議修練平均型和肉搏型的刺客，這兩種刺客不管是在單人或團體裡，都可有相當出色的表現。

### 雙爪論？爪盾論？



雙爪的攻擊力會提升不少，但相對地要犧牲防禦力

刺客專精於使用爪類武器攻擊敵人，雖然刺客也可以用其它武器，但在其許多

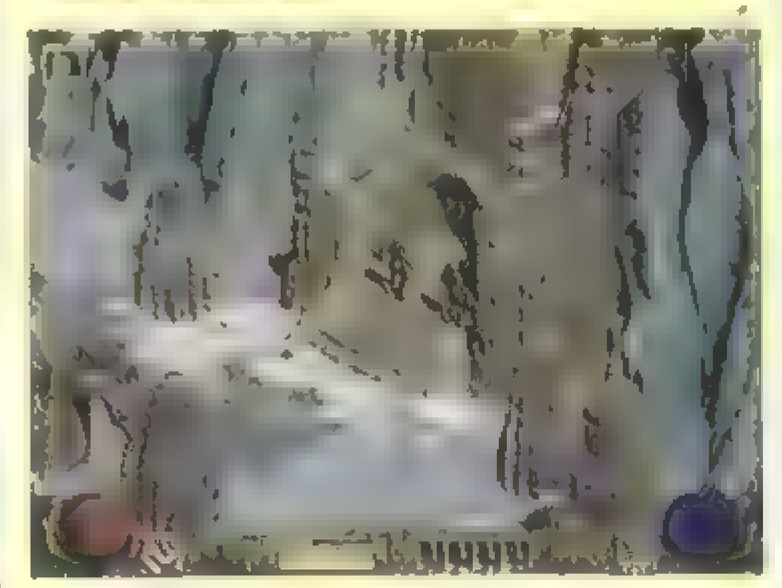


技能中都有爪類武器專用的技能，所以要考慮的是要雙手持爪，抑或是爪盾並用。事實上，只要在專修的路上選定正確的技能，這兩種方式並沒有絕對的好與壞：如專修雙爪的刺客必須盡量提高武器格擋（Weapon Block）及加速（Burst of Speed）這兩項技能（加速可以增加雙爪揮舞速度），再利用能量消解（Fade）技能來補足少了盾的抗性能力，而武學藝術中的雙龍爪（Dragon Claw）當然是必備技巧。

至於爪盾兼備的刺客因為手裡多了一個盾，所以不需要太擔心格檔和抗性不足的問題，可以把這些技能多分配一些到陷阱技能去，如亡者守衛、復甦獄火等（不要加到刃陷阱，不實用）。

### 必修技能

除了以上提到的技能之外，刺客還有其他的必備技能，像是影子訓練裡的影子戰士（Shadow Warrior）、支配影子（Shadow Master）、心靈爆震（Mind Blast）、加速（Burst of Speed）、能量消解（Fade）等，其中除了影子戰士及心靈爆震只需花一點學得之外，其餘技能加得越高越好。



有兩個刺客？其中一個是影子分身啦！

至於武學藝術方面，像虎擊（Tiger Strike）、眼鏡蛇攻擊（Cobra Strike）、鳳凰攻擊（Phoenix Strike）也都讓攻擊力大幅提升。由於陷阱到後期的功用不大，所以用火焰瓶或毒氣瓶來取代也可以，技能點數可以用來加在亡者守衛、復甦獄火上面。



這些技能在日後可以利用裝備將技能等級提昇，至於沒有提到的技能，就端看各位玩家的決定，不過為了要開啟進階技能而必須投注的基本技能點數是少不了的。對於一個技能專精的刺客來說，她的生存能力會相對大很多。

# 符文（Runes）的使用

目前符文的組合方式只適用於Battle net，在單機版中並沒有發揮出組合的功能，不過也有例外，那就是第五章（ACT 5）的任務，裡面有歐特（Ort）、拉爾（Ral）及塔爾（Tal）這些符文，玩家只要依照順序將拉爾（Ral）、歐特（Ort）、塔爾（Tal）放進有三個凹槽的盾牌裡，就可以合成「古代人的契約」，這個盾牌具有很強的抗性能及防禦力，還可以將10%的受傷害生命力轉成法力值，[illegible]

以下是各符文的作用，等下[illegible]再為我們介紹符文的組合方式。



「古代人的契約」金色盾，具有很強的抗性能力。

## 安姆 Amn
- 武器：每次擊中時偷取7%的生命力
- 護甲／頭盔／盾牌：攻擊者遭受14反擊傷害

## 法爾 Fal
- 武器：力量+10
- 護甲／頭盔／盾牌：力量+10

## 貝 Ber
- 武器：20%的機率使出敲擊（Crushing Blow）
- 護甲／頭盔／盾牌：傷害降低8%

## 古爾 Gul
- 武器：閃避機率+20%
- 護甲／頭盔／盾牌：對毒抗性+5

## 查姆 Cham
- 武器：無視目標的防禦力
- 護甲／頭盔／盾牌：不會被凍住

## 海爾 Hel
- 武器：需求-20%
- 護甲／頭盔／盾牌：需求-15%

## 多爾 Dol
- 武器：25%的機率讓敵人害怕而逃
- 護甲／頭盔／盾牌：填滿生命+7

## 埃歐 Io
- 武器：精力+10
- 護甲／頭盔／盾牌：精力+10

## 艾爾 El
- 武器：閃避機率+50、照明範圍+1
- 護甲／頭盔／盾牌：防禦力+15、照明範圍+1

## 伊司特 Ist
- 武器：發現魔法裝備的機率+30%
- 護甲／頭盔／盾牌：發現魔法裝備的機率+25%

## 艾德 Eld
- 武器：對不死生物的傷害力+75%、攻擊命中率+50
- 護甲／頭盔：降低耐力消耗15%
- 盾牌：格檔機率+7%

## 伊司 Ith
- 武器：最大傷害力+9
- 護甲／頭盔／盾牌：將受到的傷害15%轉換成法力

## 愛斯 Eth
- 武器：降低25%目標的防禦力
- 護甲／頭盔／盾牌：法力回復速率加快15%

## 喬 Jo
- 武器：32%的機率讓目標凍住3秒鐘
- 護甲／頭盔：最大生命力+5%
- 盾牌：生命力+50

## 科 Ko
- 武器：敏捷度+10
- 護甲／頭盔／盾牌：敏捷度+10
- 使用等級：39

## 藍姆 Lem
- 武器：從怪物身上掉落的金錢+50%
- 護甲／頭盔／盾牌：從怪物身上掉落的金錢+50%
- [illegible]

## 羅 Lo
- 武器：20%的機率致命一擊
- 護甲／頭盔／盾牌：對電抗性+5%
- [illegible]

## 盧姆 Lum
- 武器：能量+10
- 護甲／頭盔／盾牌：能量+10
- [illegible]

## 馬爾 Mal
- 武器：讓怪物無法自行復原
- 護甲／頭盔／盾牌：降低魔法傷害7點
- [illegible]

## 那夫 Nef
- 武器：擊退目標
- 護甲／頭盔／盾牌：對飛射性攻擊之防禦力+30
- [illegible]

## 歐姆 Ohm
- 武器：傷害力+50%
- 護甲／頭盔／盾牌：對冷抗性+5
- 使用等級：57

## 普爾 Pul
- 武器：對惡魔的傷害力+75%、閃避機率+100
- 護甲／頭盔／盾牌：防禦力+30%
- [illegible]

## 拉爾 Ral
- 武器：附帶5~30點的火焰傷害
- 護甲／頭盔／盾牌：對火抗性+30%
- [illegible]

## 沙爾 Shael
- 武器：攻擊速率加快
- 護甲／頭盔：回復再攻擊速率加快
- 盾牌：格檔後再攻擊速率加快
- [illegible]

## 索爾 Sol
- 武器：最小傷害值+9
- 護甲／頭盔／盾牌：所受的傷害降低7點
- [illegible]

## 瑟 Sur
- 武器：20%的機率讓對方盲目
- 護甲／頭盔：法力上限+5%
- 盾牌：法力+50
- 使用等級：61

## 塔爾 Tal
- 武器：附帶19點的毒素傷害，持續時間1秒
- 護甲／頭盔／盾牌：對毒抗性+30%
- [illegible]

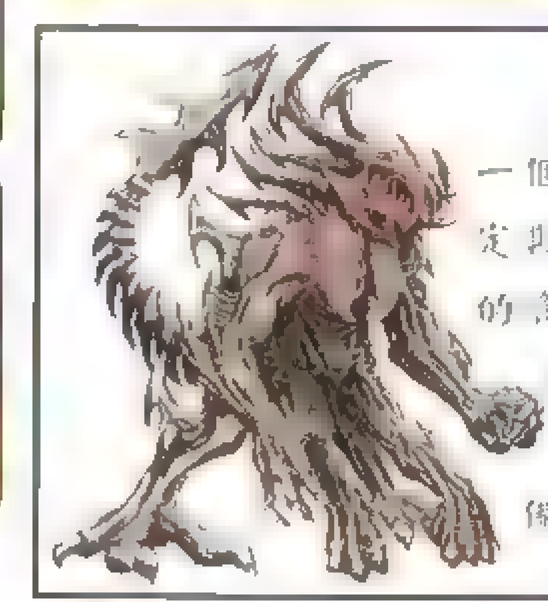
## 書爾 Thul
- 武器：附帶3~14點的冰凍傷害，持續時間3秒
- 護甲／頭盔／盾牌：對冰抗性+30%
- [illegible]

## 特爾 Tir
- 武器：每殺死一個敵人後取得2點法力
- 護甲／頭盔／盾牌：每殺死一個敵人後取得2點法力
- [illegible]

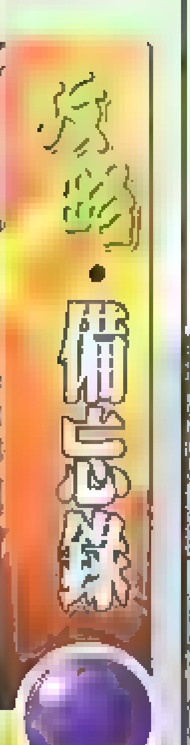
## 烏姆 Um
- 武器：25%的機率讓對方流血不止
- 護甲／頭盔：所有抗性+15%
- 盾牌：所有抗性+22%
- [illegible]

## 伐克斯 Vex
- 武器：每次攻擊時吸取7%法力
- 護甲／頭盔／盾牌：對火抗性+5
- [illegible]

## 薩德 Zod
- 武器：永不損壞
- 護甲／頭盔／盾牌：永不損壞
- [illegible]



由於編輯部預計開設一個有關本遊戲的專欄定期為各位讀者介紹相[illegible]的資訊，所以對本[illegible]有興趣的讀者們[illegible]別錯過了下一期的[illegible]色[illegible]備及符文組合去向哦！






# 三國志VIII 新手戰略指引

作者：stone



期待已久的光榮大作三國志系列的最新一代，三國志VIII終於登場了。從三國志VII開始引入的個人成長系統，在這一代更加的成熟，也更加的有趣以及合理化，不過難度也更高了，不管是戰爭、內政還是武將個人的成長都有新的挑戰。不過，更好的是可以選擇一次操控多達八位武將，三國志VII中必須要靠秘技才能作到的多武將操控，這裡正式的引入，可以降低不少難度，也可以提供更多的樂趣。例如事件的發生就可以藉由操控多個武將來達成發生條件了。

希望這篇新手指引，能帶給所有愛好者最大的幫助，並認識三國志VIII豐富而有趣的世界。

## 三國志VIII的武將身份

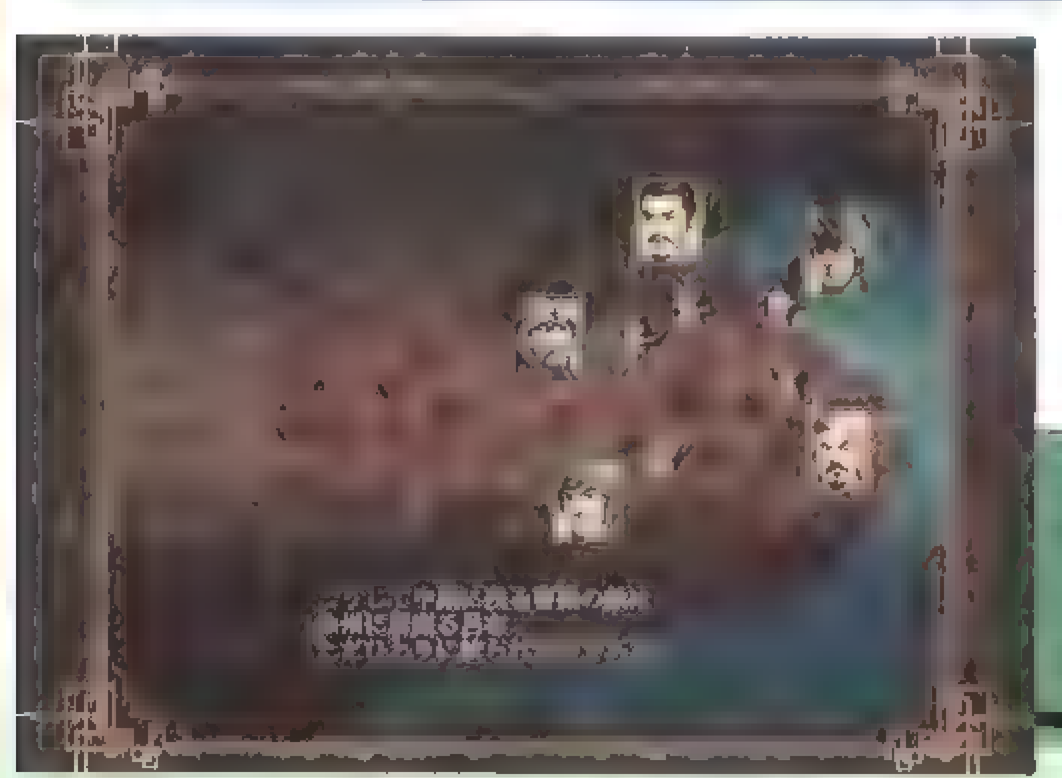



另外當然還是有在野武將的身份。而各種身份可以執行的動作和指令，在下面的介紹中我們會詳細提到。

## 上手選擇

三國志VIII中，越後面的年代劇本，選擇人單力薄的勢力遊戲難度會越困難，剛上手的時候，建議扮演勢力比較大的君主或是屬下，進行遊戲會比較容易。例如第一時期中的184~188年的何進，第二時期193年之後的曹操、袁紹等君主或手下，而偏好蜀漢劉備陣營的玩家，可以選擇徐州時期的劇本會比較好一點。喜好東吳陣營的選擇195年以後的孫策或是直接加入孫權都不錯，而自創武將的玩家也建議先從群雄並立、但是大勢力比較少的第二段劇本189~192年或第三段劇本193~198年開始。

一開始上手三國志VIII的時候，建議各種身份的武將都選一個，可以很快的了解三國志VIII的指令用法。等比較熟悉之後，再重新開始一個劇本並進行自己有興趣的搭配。





# 創造新武將

國志Ⅷ中自創新武將比起前一代可以掌握的屬性比較多，雖然四項主要屬性、戰法和技能還是只能亂數產生，但是還可以設定個性、傾向、甚至於勇猛冷靜程度等。筆者建議個性選擇勇猛、冷靜兼備的剛膽，這讓自創玩家進行單挑、戰鬥時可以獲得較好的優勢。

另外，自創武將時也可以指定相性的喔，藉由相性良武將的指定，就可以將自創武將的相性傾向到某個陣營，例如玩家喜歡曹魏陣營，可以指定相性良武將為曹操，當然，你也可以指定東吳的孫策、周瑜；或是蜀漢劉備、諸葛亮，很方便吧。



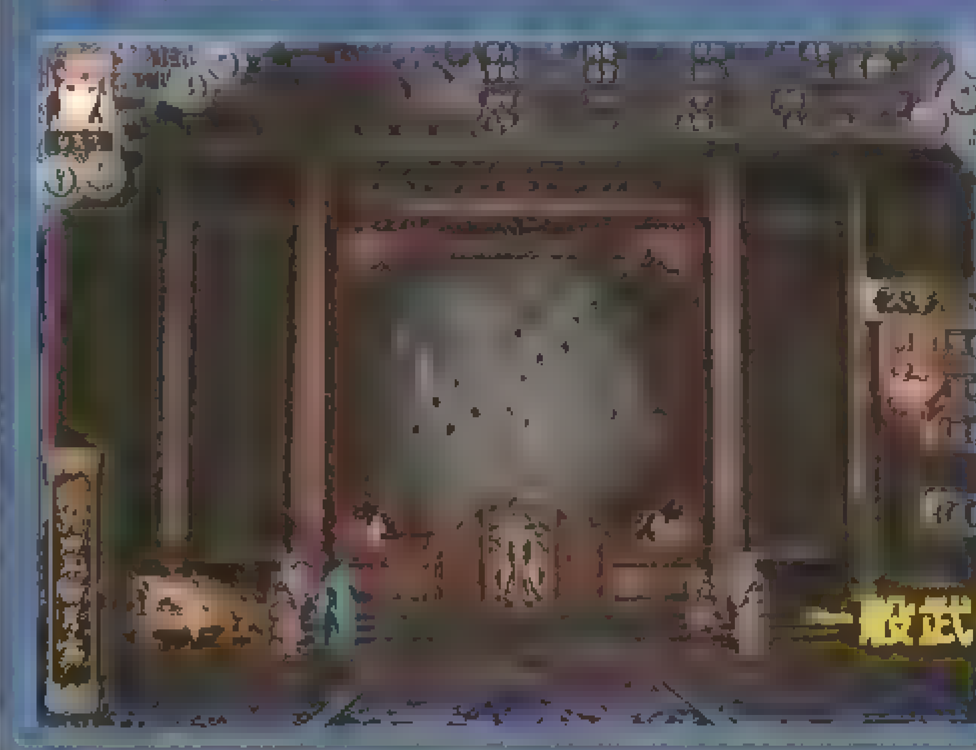
下面是自創武將類型的屬性上限與特色對照表，提供喜歡自創武將的朋友參考，所謂的上限是你創造出的武將屬性可以鍛鍊的數值上限，如果某自創武將武力80，加上上限+10就可以鍛鍊到90。不同的類型有不同的限制和專長，所以要好好選擇，選擇智力型武將是等不到猛者技能出現的喔 ^^|||

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 智力 | +10 | +20 | +10 | +10 | 智囊，智力上限+20 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 魅力 | +10 | +10 | +10 | +20 | 人德，魅力上限+20 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 提督 | +20 | +10 | +10 | +20 | 容易出現水軍兵種 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 萬能 | +20 | +20 | +20 | +20 | 容易出現醫療技能 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

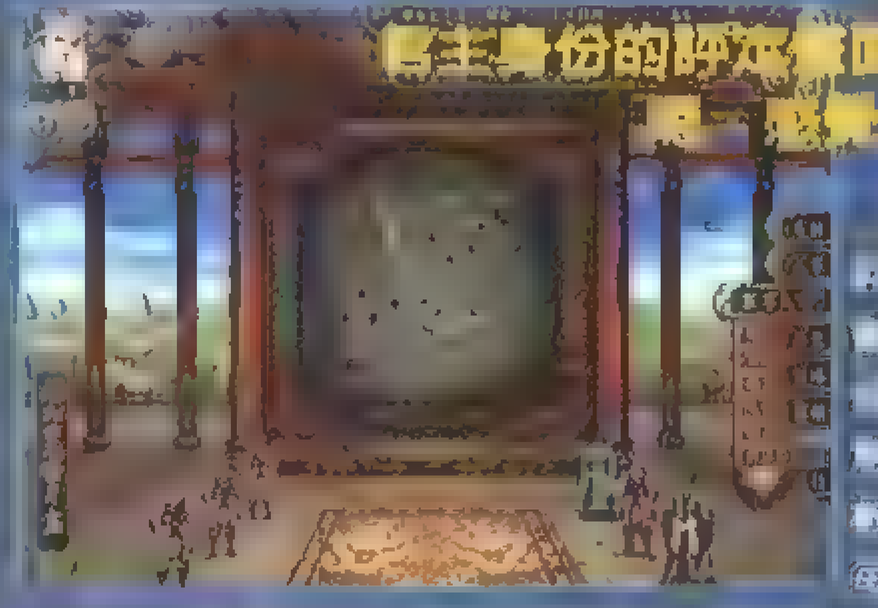
如果想要創造高數值、自己操控的新武將的話，筆者推薦將軍、提督和軍師型、甚至萬能型，屬性值會比較高，加上鍛鍊就相當不錯了。武力型等四個對應特殊技能的類型不太建議使用，一來遊戲中這些技能是有可能學到的，二來除了主要對應屬性有+20上限外，其他屬性都只有+10，這些特殊技能也沒特別的好用，而且屬性上限最高就是100，要超過100還是需要寶物，如兵書、武器，所以筆者認為除非想要創造與眾不同的新武將，不建議使用前面四個類型。至於平凡型，創造來讓玩家抓到殺一殺的嗎？呵呵，不錯的主意。

# 評定的戰略建議

[illegible]定[illegible]可選擇的指令[illegible]無法輸送物資，而一般武將（包括軍師）在評定時，也可以主動的提供戰略意見，不過能不能實際執行則要看你的武將特權夠不夠高，以及和君主、太守或是軍團長的人際關係如何。



一般武將的評定畫面，讓人想立正站好。



君主身份的評定畫面[illegible]

[illegible]較多事，每執行一個指令就會用掉一個戰略點數，最好先將重要的工作，如任免軍師，授與武將寶物提昇忠誠做好，再考慮其他的工作，如果要發動戰爭，建議放到最後來做，特別是玩家操控的武將是主持評定戰略會議的君主、軍團長、太守的時候，一旦出征[illegible]戰略會議，原來要做的事就需要延到下一季才能作。

接下來的仕事任命就很簡單了，只需要指定武將[illegible]發佈結果，如果沒有成績，會失去一些信任度。

## 每季評定會議的戰略指令表

| 類別 | 指令 | 君主 | 軍師 | 軍團長 | 太守 | 都督 | 一般 | 解說 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 設定軍團戰略方針 |
| | 都市 | 有 | 無 | 有 | 無 | 無 | 無 | 設定所屬城市戰略方針 |
| | 編成 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | [illegible] |
| | [illegible] | 有 | 無 | 有 | 無 | 無 | 無 | 調動武將 |
| | 登用 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 武將個人的人際關係也會出現在登用情報中 |
| | 授與 | 有 | 無 | 有 | 有 | 有 | 無 | 賞賜給武將寶物，可以提昇忠誠與好感 |
| | 沒收 | 有 | 無 | 有 | 有 | 有 | 無 | 沒收武將寶物 |
| | 任免 | 有 | 無 | 有 | 有 | 無 | 無 | 任命軍師 |
| | 解僱 | 有 | 無 | 無 | 有 | 無 | 無 | |
| | 輸送 | 有 | 無 | 有 | 有 | 無 | 無 | 輸送物資給他城 |
| | 出陣 | 有 | 無 | 有 | 有 | 有 | 無 | 發兵出征 |
| | 購入 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 購入糧食 |
| | 賣卻 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 賣出糧食 |
| | 徵兵募兵 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 徵集士兵 |
| | 放浪 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 變成放浪軍，君主專用 |
| | 贈呈 | 有 | 無 | 有 | 有 | 有 | 無 | 贈送他勢力金錢糧食 |
| | 要求 | 有 | 無 | 有 | 有 | 無 | 無 | 要求友好同盟國共同出征 |
| | 同盟 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 與他勢力結盟 |
| | 破棄 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 放棄與他勢力結盟 |
| | 勸告 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 勸告他勢力投降 |
| | 連合 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 發起反某勢力連合軍 |
| | 加盟 | 有 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 加入反某勢力連合軍 |
| | 離間 | 有 | 有 | 有 | 有 | 無 | 有 | 離間他勢力武將忠誠 |
| | 破壞 | 有 | 有 | 有 | 有 | 無 | 有 | 破壞他勢力城市建設 |
| | 煽動 | 有 | 有 | 有 | 有 | 無 | 有 | 煽動他勢力城市住民造反 |
| | 內通 | 有 | 有 | 有 | 有 | 無 | 有 | 與他勢力武將約定謀反 |
| | 埋伏 | 有 | 有 | 有 | 有 | 無 | 有 | 指定武將埋伏到他勢力 |
| | 諜報 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 有 | 取得他勢力城市資料 |

# 設施指令與說明

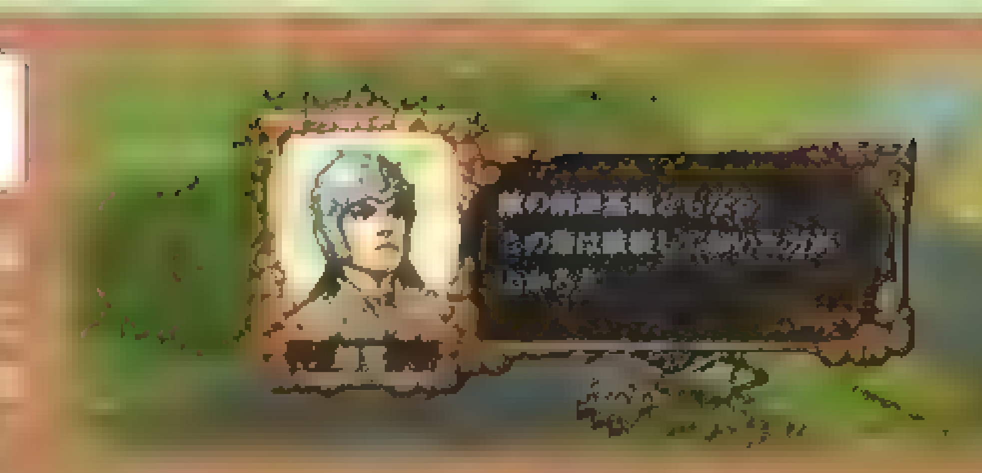


### 表四：城市畫面中設施的指令解說

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 仕官 | 10 | 在野武將才有的指令，可以向居住都市的勢力要求仕官。 | 仕官成功變成一般武將 |
| | 會話 | 10 | 和宮城裡的武將說話，偶而會發生狩獵事件、可選擇武藝、人物、仕事話題，可以仕事依賴，當你仕事時會來幫忙。※和仇敵會面可以暗殺 | 提昇親密度 |
| | 寄贈 | 10 | 贈送寶物給城中的武將，但是不一定會接受 | 提昇親密度 |
| | 納入 | 10 | 只有君主才有的指令，把自己一部份持有金錢撥給所在城的國庫當財產 | 君主持有金減少 |
| | 引出 | 10 | 只有君主才有的指令，把所在城的資金一部份錢轉給自己 | 君主持有金增加 |
| | 會話 | 10 | 和在野武將說話，當城中有在野武將時，才可執行飯店指令(君主會多出登用對話) | 提昇親密度 |
| | 寄贈 | 10 | 送給飯店中在野武將寶物，親密度會大幅上升 | 提昇親密度 |
| | 推舉 | 10 | 推薦在野武將給自己勢力，君主無法使用 | 成功的話，名聲功績+200 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 開墾 | 60 | 使都市的開發值上升。需要10金 | 城開發值上升、魅力經驗增加 |
| 見聞 | 20 | 可以使農村民心掌握度上升，增加開墾開發上升值。有時候會發現在野武將，或參加豐年祭，可習得技能「耕作」 | 民心掌握度上升 |
| 商業 | 60 | 使都市的商業值上升，需要10金 | 城商業值上升，政治經驗增加 |
| 買入 | 10 | 武將可以在此地買入寶物，擁有商業技能可以以七折購入 | 各地商人不同，寶物也不一樣 |
| 賣出 | 10 | 武將可以在此地賣出寶物，擁有商業技能可較高價賣出 | 很多城的商人每個月不一定會出現 |
| 見聞 | 20 | 可以使商業民心掌握度上升，增加商業開發上升值。有時候會發現在野武將，或發生事件，可習得技能「商才」 | 民心掌握度上升 |
| 治安 | 60 | 使都市的治安值上升，治安好每年人口會增加越多，需要10金，偶而會發生治安事件 | 城治安值上升，政治經驗增加 |
| 討伐 | 60 | 當治安低時，城中會出現大股民賊，會出現討伐選項，成功會增加士兵數、名聲，甚至發生結婚事件，需要10金 | 城治安值上升，名聲功績增加 |
| 見聞 | 20 | 可以使治安民心掌握度上升，增加治安工作上升值。有時候會發現在野武將，或發生事件，可習得技能「警備」 | 民心掌握度上升 |
| 技術 | 60 | 使都市的技術程度上升，這是開發兵器所需要的，需要10金 | 城技術值上升，智力經驗增加 |
| 見聞 | 20 | 可以使工房民心掌握度上升。也會影響技術開發度，有時候會因此發現在野武將或發生事件，可習得技能「發明」 | 民心掌握度上升 |
| 訓練 | 50 | 訓練武將已經學會的戰法，提昇熟練度，等級越高，訓練成功率越高，但得到的經驗值越少。訓練時可能學得兵種技能 | 戰法經驗值上升 |
| 見聞 | 20 | 可以增加兵舍民心掌握度，影響訓練度。有時候會發現在野武將，或發生獻上金錢或寶物事件，可習得兵種 | 民心掌握度上升 |
| 補修 | 60 | 提高都市的防御度，需要10金 | 城防禦值上升，武力經驗增加 |
| 掠奪 | 60 | 掠奪鄰接城市的金錢和糧食，並破壞防禦度，失敗則降低友好度，惡名增加 | 武力值 |
| 訪問 | 50 | 切換到其他的都市去訪問、會見他城武將 | |
| 轉居 | 50 | 只有在野武將能夠使用，移居到其他都市 | |
| 見聞 | 20 | 和衛兵說話，有時可以發現在野武將或是其他地方武將流傳的情報，或是某些城市的諜報情報，可習得技能「築城」 | 民心掌握度上升 |
| 鍛鍊 | 30 | 鍛鍊提昇武將的屬性，依武將類型上限各有不同，有時會發生義兄弟教導事件，可以增加技能 | 武將屬性上升 |
| 宴會 | 30 | 邀請同城市內的武將舉行宴會，同時增加多個武將的親密度，每請一位需要30金。相性不合的武將可藉由宴會有效提昇親密度 | 人際關係上升 |
| 下野 | 10 | 在野武將外身份武將使用，之後成為在野武將 | |
| 發起 | 100 | 結合這個城市中的在野武將、組成放浪軍，其他在野武將願不願意加入以武將的人際關係為參考，不需要在空白地就可以組成放浪軍 | |
| 休養 | | 執行完這個月的動作 | |
| 會話 | 10 | 和放浪軍武將說話，當城中有放浪軍時，才可執行酒家指令 | 提昇親密度 |
| 寄贈 | 10 | 送給酒家中放浪軍武將寶物，親密度會大幅上升。 | 提昇親密度 |
| 募兵 | 50 | 招募士兵，放浪軍頭領才能執行的指令 | 放浪軍士兵數上升 |
| 入金 | 10 | 把自己的錢撥給放浪軍公庫使用 | |
| 出金 | 10 | 把放浪軍公庫的錢轉給自己，放浪軍頭領才可以執行的指令 | |

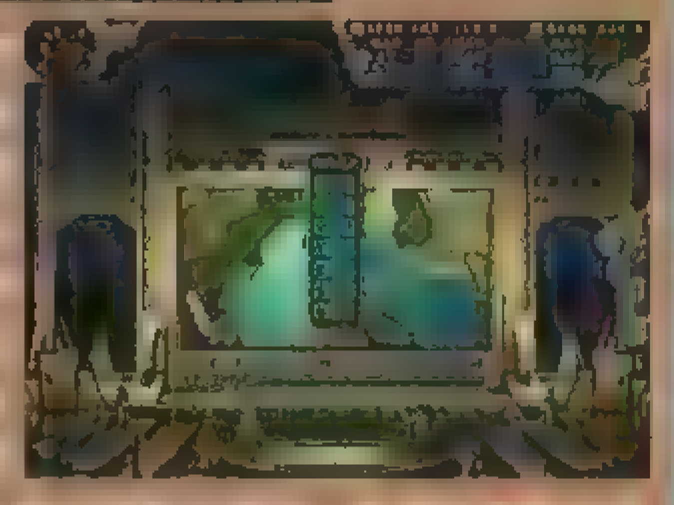
# 戰爭指引



**表五、三國志VIII中可以生產的兵種**

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 步兵 | [illegible] | 攻擊力、防禦力較低，移動力高，編成花費比較低廉，攻城戰時可以發揮破壞的攻擊力 | [illegible] | 比較步兵的攻擊力、防禦力高，但行動力較慢，每編成100士兵需要2金。技術力 Lv2 的勢力才可以使用 | [illegible] | 攻擊力、防禦力高、移動力強，每編成100士兵需要3金。這個兵種需要佔領三江。 |
| 騎兵 | [illegible] | 機動力強，攻擊力比步兵高，但防禦差。每編成100[illegible] | [illegible] | 機動力較差，但攻擊力和防禦力強，每編成100重騎兵需要10金。技術力 Lv3 的勢力才可以使用 | [illegible] | 山岳地帶和平地的機動力確保水準，每編成100山岳騎兵需要15金。需要壓制涼州或是幽州才能使用。 |
| 弓兵 | [illegible] | 防禦力脆弱，重視遠距離攻擊能力，部隊編成不需要資金。 | [illegible] | 超強的遠距離攻擊部隊，但是機動性差，火矢和直接攻擊能力差，需要其他部隊來幫助防守。每編成100連弩車需要30金技術力 Lv7 的勢力才可以使用。 | | |
| 攻城兵器 | [illegible] | 攻城戰中破壞城門的主要攻城器械，每部衝車需要500金。技術力 Lv4 的勢力才可以使用 | [illegible] | 遠距離投石攻城器械，每部霹靂車需要1000金。技術力 Lv5 的勢力才可以使用 | [illegible] | 在攻城中對守備軍可以發揮最佳戰力的器械，每部井欄需要1500金技術力 Lv6 的勢力才可以使用 |
| 象兵 | [illegible] | 攻擊力、防禦力極高，但機動性差，弱點是火攻。每編成100象兵需要40金。佔領南蠻的勢力才能使用 | 船 [illegible] | 度河用小船，不明 | [illegible] | 三國中海戰最強的船，每艘船編成需要1000金佔領揚州的勢力才可以使用 |





**表六：戰術方針列表**

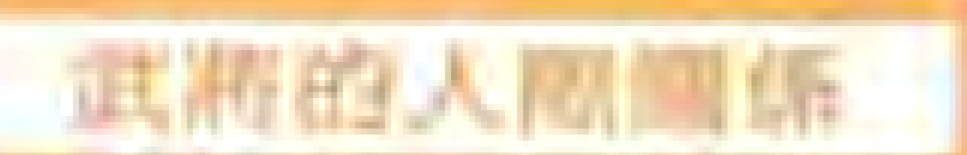
| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| [illegible] | 基本戰術 |
| [illegible] | 一開始就以快攻為主，我方機動力全體增加，但是10回合後士氣會大幅下降，偏重短時間決戰，以快打慢 |
| [illegible] | 犧牲機動力、部隊移動時比較容易發現陷阱 |
| [illegible] | 以外面城塞為中心配置防禦部隊，此戰術只供防禦方使用 |
| [illegible] | 防御方在城前面全軍配置，士氣會少許上昇、城防御?果會降低 |
| [illegible] | 防御方全部部隊在城內配置，城防御不會改變、士氣有少許降低，最好配合策略鼓舞來提昇士氣 |
| [illegible] | 我方全體部隊的防御度增加 |
| [illegible] | 我方的遠距離攻?部隊攻?範圍變大 |
| [illegible] | 天候不好視界差時、視界會比較廣 |
| [illegible] | 降低我方全部隊中敵計略的機率 |
| [illegible] | 提高我方計略的成功率 |
| [illegible] | 我方水軍船艦部隊的機動力上升 |
| [illegible] | 速攻的強化版本、機動力大幅提昇，士氣的降低也比較小 |
| [illegible] | 罠探的強化版、可以解除陷阱 |
| [illegible] | 提高城壁的防御力 |

# 人物屬性解說

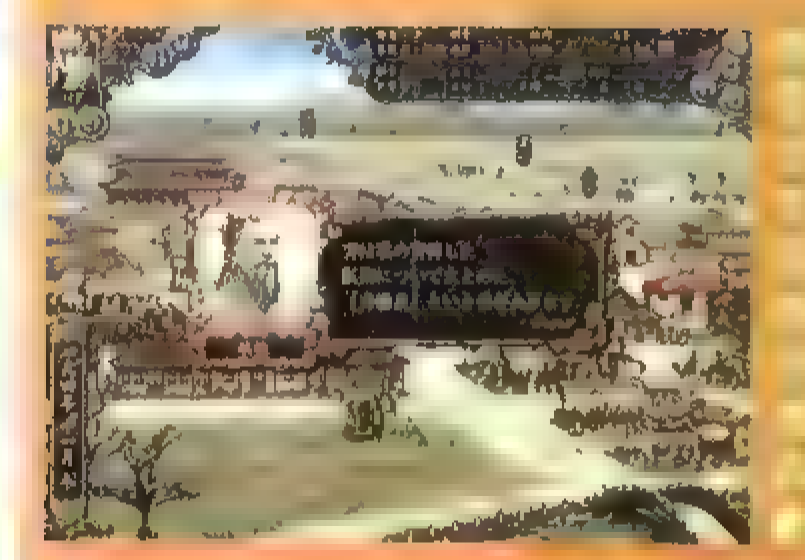
越是技能越多越好還是越專精越好呢？

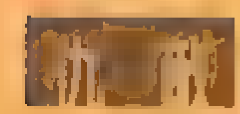
三國志VII中新的武將屬性資料如下圖，我們以

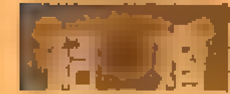
| | | |
|---|---|---|
| 猛者 | 武力上限?+20，最高100。 | 創新武將時，武力型專有。遊戲中可藉由特殊人物、寶物取得技能。 |
| 智囊 | 知力上限?+20，最高100 | 創新武將時，智力型專有。遊戲中可藉由特殊人物、寶物取得技能。 |
| 治略 | 政治上限?+20，最高100。 | 創新武將時，政治型專有。遊戲中可藉由特殊人物、寶物取得技能。 |
| 人德 | 魅力上限?+20，最高100 | 創新武將時，魅力型專有。遊戲中可藉由特殊人物、寶物取得技能。 |
| 威風 | 戰爭中可使用計略「大喝」，單挑使用「威壓」效果增加。包劇攻擊無效 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件取得技能。 |
| 耕作 | 從事開墾工作時，開墾?增加比較多 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或是開墾仕事中取得技能 |
| 商才 | 從事商業開發工作時，開發?增加比較多，在跟商人買賣時也比較有利 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或是商業仕事中取得技能 |
| 築城 | 從事補修城牆工作時，防禦?增加比較多 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或是補修仕事中取得技能 |
| 警備 | 從事治安工作時，治安提昇增加比較多 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或是治安仕事中取得技能 |
| 發明 | 從事技術提昇工作時，技術提昇增加比較多，一定程度可以開發特殊兵器 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或是技術仕事中取得技能 |
| 弁舌 | 外交、登用成功率上昇 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或仕事取得技能 |
| 反計 | 以一定的成功率將敵人的策略看穿或返回到敵人身上 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件或仕事取得技能 |
| 挑發 | 謀略「煽動」比較容易成功，戰鬥中可以使用「挑撥」 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、仕事、戰鬥取得技能 |
| 混亂 | 可以執行計略「混?」。謀略「埋服」成功率提高 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、仕事、戰鬥取得技能 |
| 虛報 | 謀略「離間」成功率提高 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、仕事、戰鬥取得技能 |
| 步兵 | ??時?兵部隊的視界、移動力?加 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、兵舍訓練取得技能 |
| 騎兵 | ??時騎兵部隊時視界、移動力?加，戰術方針可以選擇「疾風」 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、兵舍訓練取得技能 |
| 弩兵 | ??時弩兵部隊時視界、移動力?加。?術方針可以選擇「遠射」 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、兵舍訓練取得技能 |
| 水軍 | ??時如果直接在水上出戰，士氣比較不會變低，戰術方針可以選擇「?船」 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、兵舍訓練取得技能 |
| 偵察 | 諜報工作時周圍都市會一併調?。??時天候不好視界會比較好，陷阱(罠)?索時、陷阱發現率100% | 遊戲中可藉由特殊人物、事件、兵舍訓練取得技能 |
| 天文 | 可以使用策略「天?」「風?」。 | 遊戲中可藉由特殊人物、事件取得技能 |
| 醫術 | 可使用計略「治癒」，也可以引發　結婚事件 | 遊戲中可藉由特殊人物如華陀、事件取得技能 |
| 鬼謀 | 可使用策略「落雷」，?術方針可以選擇「妙計」 | 遊戲中可藉由特殊人物如左慈取得技能，金3000~5000 |
| 神算 | 可以使用策略「幻術」，?術方針可以選擇「教唆」 | 遊戲中可藉由特殊人物如左慈取得技能，金3000~5000 |
| 神眼 | 諜報工作只需一次，就可以得到所有城市資料 | 弁舌、反計、挑?、混?、?報全學會後，左慈來教，金5000 |
| 全能 | 所有屬性上限100 | 不明 |















| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | 這個事件在達成條件後的評定中發生<br>對象:公主 | 1.尚未結婚，６０?以下男性武將<br>2.身分為君主、官爵為王<br>3.名聲達１００００以上。<br>4.武力、知力、政治、魅力都達到70以上<br>5.後漢皇帝擁立 |
| [illegible] | 洛陽蔡琰<br>對象：蔡琰義妹 | 1.與蔡琰關係達信賴或是敬愛<br>2.到洛陽買古琴<br>3.答應將古琴還給蔡琰 |
| [illegible] | 對象：翠蘭 | 分別有兩種啓動條件<br>1.持有金達5000，翠蘭會到家中請求你借錢給他為父親治病，答應即可<br>2.擁有醫術技能，或是買到醫書，翠蘭會來訪請你治病，答應即可 |
| [illegible] | 襄陽司馬徽(這個人物居無定所，要多找一下)<br>對象：義女林芝發生時，輪到你執行指令，司馬徽會召你去 | 1.親密度達好意以上<br>2.名聲到達一定程度之上 |
| [illegible] | 賊之討伐<br>對象：雪玲 | 1.當城市治安度低下時，發生盜賊去討伐時抓到的女性 |
| [illegible] | 江東，評定會議發生<br>對象:大小喬 | 1.佔領揚州全部，並佔領廬江<br>2.自己是君主(義兄弟是君主也可以)<br>3.名聲到達一定程度和孫策、周瑜之間的關係相同就可以了。 |
| [illegible] | 評定發生<br>對象：孫尚香 | 條件不明 |
| [illegible] | 對象：徐堅 | 條件不明，目前只知要身份較高(軍師、太守) |




這是一個由玩家扮演開封府尹包拯，並結合七俠五義等江湖異士一起偵破六件離奇案件的策略遊戲。遊戲中您將扮演包拯、展昭及五鼠等角色將各大懸案一一破解，案情故事採多線分支劇情方式進行。當玩家選擇不同的選項時，將會出現不同的結果，玩家有興趣的話可一一嘗試看看。本攻略採用最快得到結果的方式進行遊戲。







## 第一案件　東風客棧

花廳之中，包拯與公孫策正在議論政事，一衙役前來稟報，說是城西東風客棧的老闆賈仁義前來報案，請求包拯做主。此時包拯即刻和公孫策升堂，經初步審問之後，得知死者名叫李經綸，是外地商人，住在東風客棧中的福瑞房中，今早被人發現胸口插著一把刀。這時，包拯吩咐展昭立即前往客棧看好現場，自己隨後就到。

包拯到達東風客棧之後，細細勘察了現場，讓仵作驗屍，得到一些基本線索：一封死者的遺書、被撞壞的門鎖、一把短刀。包拯從現場看出房中並無撬門的痕跡，而且值錢的古董也絲毫沒有被移動，從表面看上去像是自殺（此處會出現讓玩家選擇的死者是自殺還是它殺）。包拯勘察完現場，回到開封府整理線索，留下展昭打聽客棧中者兩天發生的情況。

展昭在客棧中經過過閒人對話，瞭解到原來死者是一名古董商人，平時與人並沒有什麼瓜葛，倒是前些時候好像與本城的另一古董商人周艾錢好象發生過爭執，而且客棧的小二似乎對死者也有不滿，展昭查到一些線索之後馬上回開封府向包拯稟報此事。

## 升堂審案

包拯同公孫策商量之後立即升堂，審問與案件有關之人，東風客棧老闆賈仁義、客棧的小二李快勝、疑犯周艾錢，還有死者僕人王老實。經過初步審問，發現賈也有嫌疑，但是周的嫌疑最大，但是仍然沒有足夠的人證物證（玩家在玩的過程中要注意，這時候會出現多項選擇，玩家要小心的選擇，每一項都要問到，否則的話，公孫策不會讓你退堂的）。當問完所有的問題之後，公孫策會提示可以退堂了。



## 查找線索

因為沒有足夠的人證物證，在花廳之中，公孫策建議包拯再去到現場查找線索。包拯第一次來到現場。這時候房中會有一隻老鼠（抓老鼠遊戲），抓住老鼠，會發現一個線索，是一隻耳環。經店中小二證實，此耳環是麗春樓名妓秋月所有。「秋月的耳環怎麼會在這裏？」包拯感到疑惑，於是名妓秋月被列為嫌疑人。但從死者家人王老實口中得知，死者常到回春堂抓藥，於是包拯決定先到回春堂中查詢線索，在



回春堂中，老闆會為難包拯（小遊戲），只有當包拯幫老闆解答正確，老闆才會提示出一些線索。在回春堂調查完之後，公孫策會提示包拯到麗春樓去找秋月，但是在麗春樓中，包拯被告知秋月不在。包拯只得先回開封府。



當包拯回到開封府後，卻碰見周文錢帶著漁民阮小五前來報案，說是有重大線索。包拯立即升堂，這時候審問出重大嫌疑人賈仁義，但是賈拒不承認是他所為（玩家不要心急，小心冤枉好人）。此時包拯可以用刑，但是賈仍拒絕承認，這時公孫會提示可以審問秋月。秋月被傳到公堂之上，在公堂上，玩家要仔細審問，因為嫌犯很狡猾，所以可以選擇用刑，但是要小心屈死人命。經包拯巧妙的審問，最終真相告知大白，原來死者是自殺，一切嫌疑人都予以釋放。

## 真相大白

但是此時公孫策似乎對此案不解，包拯向他解釋之後，然後讓展昭暗中跟隨賈仁義，在賈府之中，賈仁義讓秋月來到府中，說是要感謝她為自己澄清事情緣由。當秋月來到府中，看見賈府中正綁著一名男子。當賈仁義解釋完之後，秋月才得知原來這名男子就是自己失散多年的哥哥李偉，而在東風客棧的死者就是自己的親生父親。正在這時，賈仁義已經露出猙獰的面容，想殺人滅口。並派心腹將二人綁到野豬嶺，準備結束二人性命。此時展昭剛好出現（發生戰鬥），打敗匪徒後，救下了二人。



在李偉送秋月回家的路中，秋月自覺愧對屈死的家人，趁李偉找水之際，自盡而亡。李偉一時間痛失兩位親人，悲憤難當，抱著秋月的屍體來到開封府，想討個公道。這時候賈仁義正在給包拯贈送牌匾，李偉一時怒火沖天，一腳將匾牌踢斷。



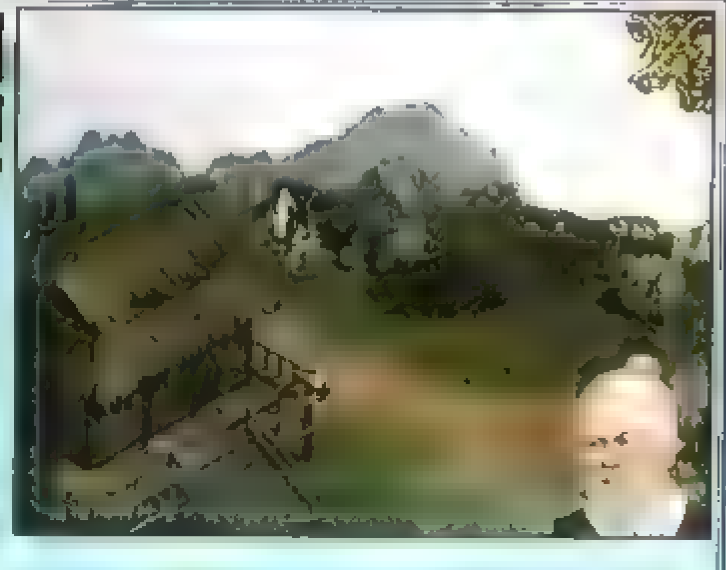
包拯將其收監，從他口中得知整件事情緣由，與公孫策商量後，決定讓展昭裝鬼套出賈仁義口供。在死者房中，展昭無意之中言語裏有破綻，不想被賈仁義識破。正當包拯一行人無計可施之時，死者真的靈魂出現。賈仁義最後終於承認，在眾鄉紳的見證之下，賈無話可說，只得承認了二十年前的自己製造的冤案。真相告知大白之後，包拯將賈仁義送上狗頭鍘，刀起人頭落地。




自從東風客棧破案之後，開封府所在汴梁京城恢復往日的安和樂利，但好景不常，就在即將月圓的前夕，京城連續幾夜發生了兩起離奇的妙齡少女姦殺案，惹得城中人心惶惶。這日，包拯與公孫策正在花廳討論少女姦殺案的疑點，兩位死者都被先姦後殺，背部皆留下一隻血色封印，兇手作案手法極其罕見。正在這時，衙役來報城中絲綢商人周老爺的女兒遇害，包拯立即帶人趕往現場。

包拯等人迅速在周家展開調查，現場與前兩起姦殺案相似，皆無打鬥痕跡，死者背部亦有一個奇怪的血色封印。包拯還從周老爺和周夫人及其僕人嘴裏得知小姐平日文靜乖巧，除了偶爾到寺廟上香之外，極少出門。（如玩家細心仔細，可在周小姐房間的書桌上發現來歷不明的香灰）

## 接二連三的案件



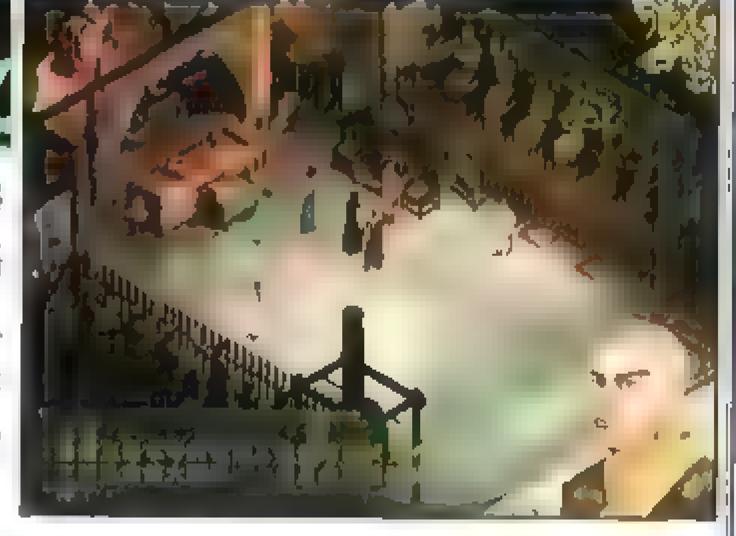
不知不覺，天色已晚，包拯等人正準備離開周老爺家，正在這時，衙役趕來稟報，家住汴河邊上的漁夫李老漢的孫女被人姦殺。包拯等人大驚，趕往李老漢家。（亦可選擇第二天前往李老漢家，但會影響對包拯責任心的評價）

李老漢家的情形和前幾起案子基本相似。李老漢前幾日到鄰縣探親，今日返家發現孫女已經被害。（在現場同樣可以找到奇異的香灰）



一行人拖著疲憊的身軀回到開封府，包拯仍未去休息，再次與公孫策探討這幾起案件的可疑之處。根據公孫先生的調查發現，這幾樁案子和案卷記載的三十年前西域淫僧鳩摩志姦殺案有驚人的相似之處。唯獨不同的是，案卷記載中關於作案手法的部分沒有提及血色封印。包拯以為無論是淫僧再次作案還是兇手另有其人，血色封印都是案情突破的關鍵。包拯決定次日去拜訪汴梁城中的佛法泰斗鐵塔寺主持玄慈大師。

## 鐵塔寺



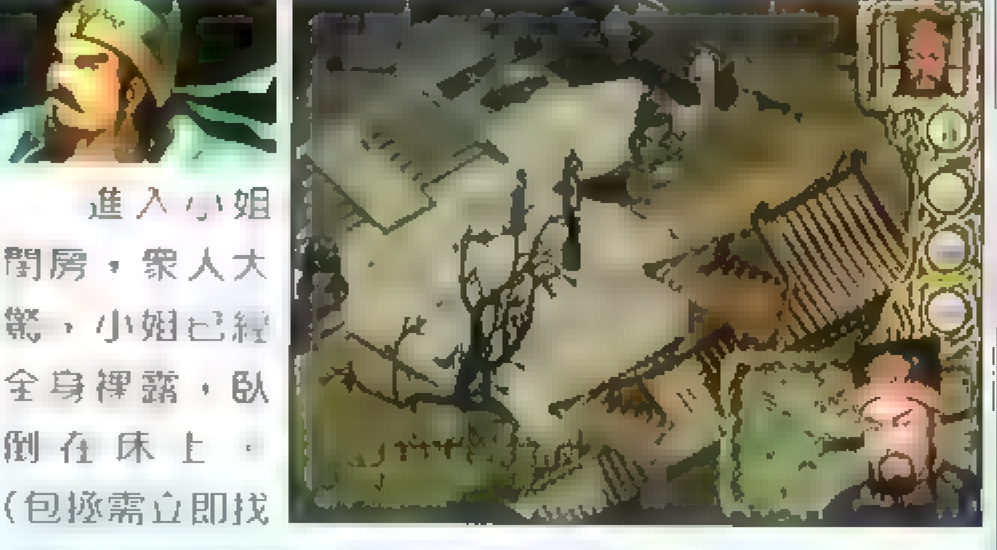
第二天一大早，包拯等人來到鐵塔寺。經過查問，來到大雄寶殿，卻沒想到見到的不是不是玄慈大師，而是玄慈大師的師弟玄濟。原來玄慈大師一個月前已經閉關修煉，閉關之前將主持職位傳給了玄濟。包拯等人轉而向玄濟請教關於封印的寓意。玄濟態度冷淡，推說不甚瞭解。包拯等人無奈離開大雄寶殿，正在躊躇之時，聽到寺中許多小和尚都在議論智愚大師的離奇經歷和過人悟性。抱著一線希望，包拯等人前往拜訪智愚大師。

在去智愚大師住所的路上，包拯等人經過了重重考驗。首先佛像向包拯提問，答案是"不可說"。接著遇到字謎陣，必須按照之前詩句中出現的"迷夢非天"順序行走方能通過。石牆陣則遵循"空即是色，色即是空"的原理。

## 將軍府內

最後，在小路的盡頭出現智愚師傅的禪房，包拯向智愚師傅說明來意，智愚師傅仔細看了幾塊封印，沈思片刻，只道：「將起無生端，君臨汴河旁。俯見來時路，內心獨潸然。」說完轉身離去。公孫策與包拯推敲許久，終於知道其中蹊蹺（這是一句藏頭詩），得知詩句暗示下一個作案地點是將軍府內。包拯出了鐵塔寺，立即趕往將軍府。由於包拯曾經將犯事違法的雷將軍胞弟依法處辦，雷將軍一向對包拯頗有微詞。經過一番周折，包拯等人才得以進入將軍府內。

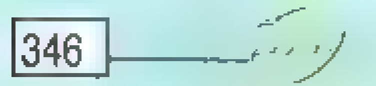
包拯說明來意，雷將軍絲毫不以為意，直斥包拯所說是無稽之談。包拯無奈，只得在將軍府附近埋伏，靜觀其變。一更天時分，突然將軍府房樑之上出現一個黑影。身影極快，向西南方向奔去。包拯令展昭緊追（追逐小遊戲，得到疑犯遺失的鐵蝙蝠），包拯則立即帶人強行進入將軍府。（不追就會有分支，玩家可有不同選擇）

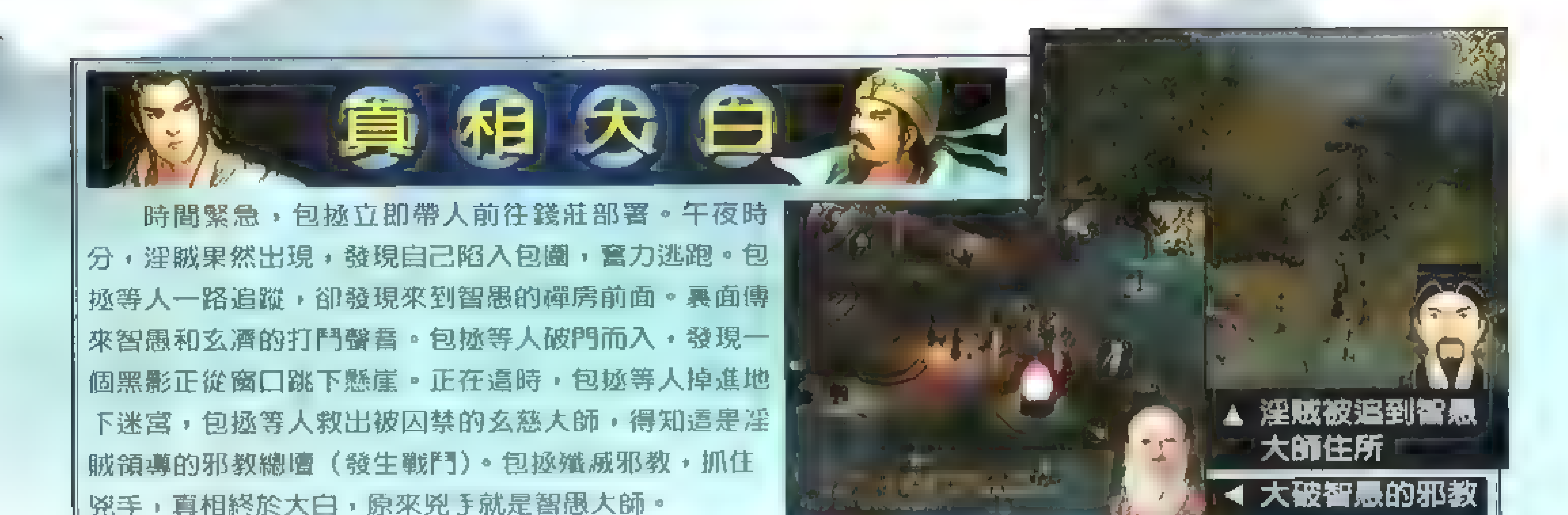


進入小姐閨房，眾人大驚，小姐已經全身裸露，臥倒在床上。（包拯需立即找到房內尚未燃盡的香灰，否則會有性命危險）小姐危在旦夕，包拯立即派展昭前往鐵塔寺找精通藥理的智愚大師求的解藥。白玉堂認為展昭無能便一個人前去追黑影，碰見郭小姐，產生了一點誤會。在出城門的時候抓住一個行跡可疑的小和尚，帶回開封府。

次日，包拯再次來到將軍府，死裏逃生的雷小姐向包拯提供了重要線索。回府審問小和尚，得知線索。公孫提示再次研究幾起姦殺案，經過拼圖小遊戲，可將無塊封印拼成血蝙蝠，圖上暗示六個案發現場，而第六個案發現場直指錢莊。







## 真相大白

時間緊急，包拯立即帶人前往錢莊部署。午夜時分，淫賊果然出現，發現自己陷入包圍，奮力逃跑。包拯等人一路追蹤，卻發現來到智愚的禪房前面。裏面傳來智愚和玄濟的打鬥聲音。包拯等人破門而入，發現一個黑影正從窗口跳下懸崖。正在這時，包拯等人掉進地下迷宮，包拯等人救出被囚禁的玄慈大師，得知這是淫賊領導的邪教總壇（發生戰鬥）。包拯殲滅邪教，抓住兇手，真相終於大白，原來兇手就是智愚大師。

▲ 淫賊被追到智愚大師住所

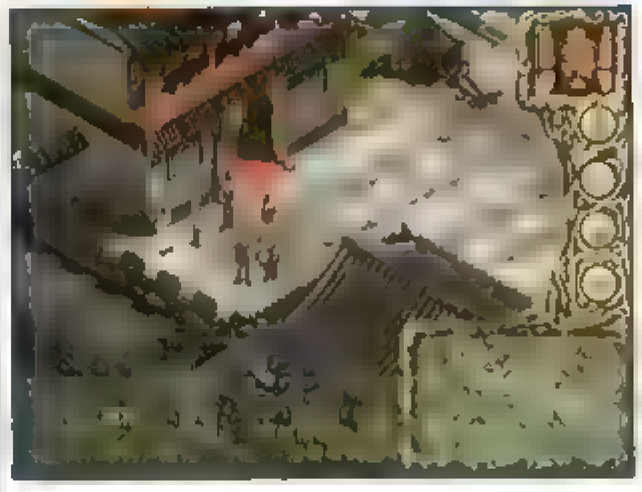
◀ 大破智愚的邪教



# 第三案件 黑風寨

包拯與公孫在花廳之中正在閒談，此時衙役前來報案，說是一老人被山賊所劫。包拯聽聞後馬上開堂，經審問得知，原來被劫老人是監察史郭大人的父親，名叫郭樹槐，從老家安徽前來京城投親，不料在京郊的黑風嶺被劫，家人全部遇難，而且女兒郭如絲現在也不見所蹤。包拯安慰好老人，退堂後來花廳與公孫策、展昭商議這件案子。

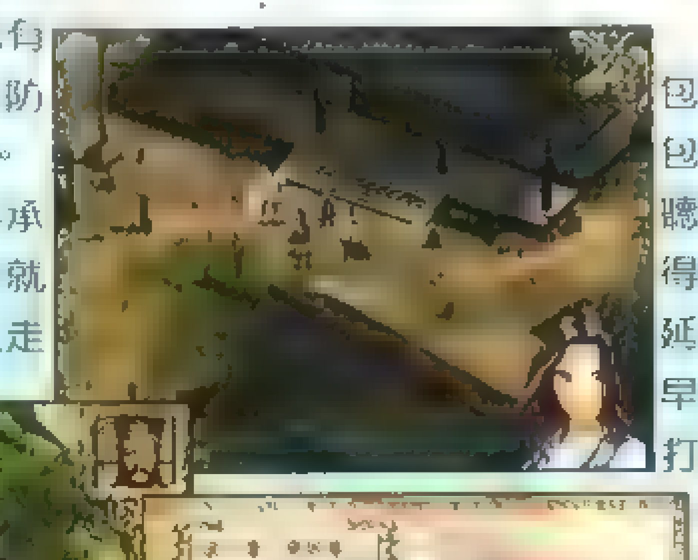
## 包打聽



展昭向包拯推薦一個江湖中人，名叫包打聽，此人在江湖上闖蕩多年，或許黑風寨的事情能略有所聞。包拯聽後，同意了展昭的建議，展昭立即前往包打聽家。到達包打聽家門前（注意：周圍的閒人不要放過與他們對話的機會），從他們口中可以得知包打聽的陰謀（如果不問，展昭就有可能中計，玩家可以走另外一條線索，不妨試一試）。這時候展昭就會將包打聽抓住。押回公堂審問。在公堂之上，包打聽拒不承認，包拯這時候可以用刑（如果用刑過度就有可能導致包打聽死亡，這時候玩家可以走另外一條線索）。

到一定的時候，公孫策會提示可能包打聽快不行了，可以退堂。

包拯在花廳與公孫策商量之後，決定從包打聽身上著手，從閒人口中得知包打聽身世淒慘，決定動之以情曉之以理，從包打聽口中探出黑風寨的秘密。在包拯的審問之下，包打聽終於交待了自己的罪行，原來郭家與他有宿仇，這次黑風寨的劫案，就是衝著監察史郭延而來，是他買通了監察史郭延家的下人，才釀造出這一劫案。



原來郭延曾經任京官之時，對包打聽父親的冤案置之不理，致使包打聽父親冤死在汴梁街頭，包打聽發誓要報此仇。但是包拯調查後得知原來這只是一場誤會，因此郭延非彼郭延。原來在京當官的郭延早已被貶職，得知事情真相後，包打聽願意幫助包拯。

包打聽告訴包拯黑風寨的位置，並指出郭小姐的藏身之處。包拯立即派展昭率領五鼠前去黑風寨，營救郭小姐（發生戰鬥）。最後郭小姐被營救出，黑風寨搶匪也被繩之以法。

# 第四案件 無頭案

清晨，包拯與公孫正在花廳之中，一衙役匆匆上前，說是有人拿著人頭到開封府來報案，包拯與公孫策聽後十分吃驚，馬上開堂受理這件案子。

在公堂之上，包拯問明緣由，便開始審問書生模樣之人，得知原來此人名叫韓生，並不是本地人，是一名進京趕考的秀才。當包拯問及他手中人頭的來歷之時，韓生大喊冤枉，在公堂之上，口口聲聲稱自己沒有殺人，這人頭他也不知道是從何而來，只是因為在早上到鎮上的胡屠夫家中去買豬頭回來時才出現剛才上述情形。包拯觀察韓生時發現此人一臉書生氣，並不像說謊之人，於是再次詢問他，為何清晨那麼早就前去買豬頭時。

韓生面色慌張，支支吾吾，包拯斷定這其中必有隱情，於是威嚇韓生，韓生這時極不情願的說出原來在家中無意之中挖到一箱珠寶，清晨起早是因為老母吩咐要買個豬頭來祭祀財神，所以就忙到鎮上胡屠夫家中買豬頭，買了豬頭回來看也沒有看就拿著它走了，誰知道在回家途中就碰倒了孫五，結果不知道怎麼豬頭變成了女人頭。

當包拯再次詢問韓生時，韓生一口咬定自己沒有殺人，還大喊冤枉（包拯可以用刑，但是要注意不要用刑過度）。包拯見在公堂上詢問不出結果，於是派展昭前去將與此案有提及道的胡屠夫傳上堂來，誰知胡屠夫上堂之後，聲稱自己今天早上並沒有賣過豬頭給韓生，也不認識韓生，更不知道什麼女人頭，他說這韓生是在冤枉他，但是韓生卻在公堂上一口咬定正是胡屠夫賣給他的，由於雙方都沒有人來證明自己所說的供詞屬實，包拯只得將韓、胡二人暫時收監，讓孫五退下。

## 白家堡



包拯退堂後，與公孫商量此案件，因此案件十分蹊蹺，公孫建議包拯既然有人頭，那麼一定有屍身，如果真的是韓生所殺，那屍體一定還在，建議包拯到韓生家中去（此時玩家可以選擇是去白家堡還是胡屠夫家，有不同分支）。包拯覺得公孫之言有理，於是前往韓生家調查。因為韓生家在京城郊外白家堡裡，所以包拯馬上趕往白家堡。在韓生家遇見韓母，包拯在韓母口中得知韓生今早一大早就前去買豬頭，不過現在仍然沒有回來，當包拯像韓母說明來意時，韓母大驚失色，忙哭訴道韓生不會做出殺人的勾當，韓生從小到大性情溫和，只記得讀書，怎麼會去殺人呢，韓母還告訴包拯，昨天韓生是因為在租來的屋子之中挖到了一箱珠寶，才會趕早前去鎮上買豬頭！誰知道竟出了這樣的事情！她請求包拯相信韓生不是兇手，定是有人在陷害他！

包拯調查完韓家後，覺得韓生確實不像是殺人兇手，於是回到開封府與公孫商議！立即前去胡屠夫家中，看能否找到什麼線索！包拯來到胡屠夫家附近向周圍閒人對話，但是據周圍的人反應，胡屠夫為人不錯。

在路中有一群人在對詩，包拯上前對詩（對正確後），胡屠夫家隔壁的一個老者就會告訴包拯，昨天好像五更天時看見胡屠夫鬼鬼祟祟的背著什麼東西出去，後來的情況就不知道了。包拯於是搜查胡屠夫家（仔細找會找到一個女子髮釵），得到證物後，包拯在胡屠夫家中再次查找，結果發現了一隻血袋，於是展昭覺得事情有點嚴重，就馬上回開封府，向包拯稟告此事。

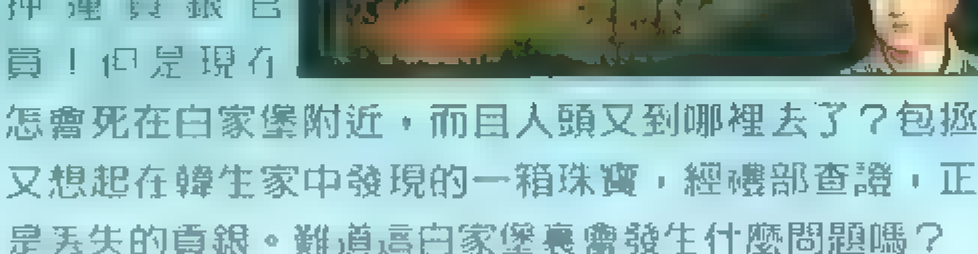
包拯得到證據後馬上開堂審問胡屠夫，在包拯面前，胡屠夫百般狡辯，聲稱自己沒有殺人，這只是別人的誣陷，但是在人證、物證面前，加之包拯動用大刑，胡屠夫終於招供了一切。是他失手殺死了那女子，竟然將人頭當作豬頭包給了書生，結果就出現了上述的韓生買人頭事件！

## 男？女？

真相大白之後，包拯將胡屠夫收監，命展昭前去胡屠夫招供地點將屍體挖出，展昭趕到白家堡附近的一棵柳樹下面，果然在柳樹下面發現了一具屍體，展昭立即回開封府複命，但是經仵作驗證此屍體不是無頭女屍而是一具無頭男屍，從這具屍體的打扮來看好像是朝廷官員。包拯覺得此案更加離奇，怎麼會出現這種情況？包拯心中不解，於是再次開堂審問胡屠夫，但是胡屠夫一再聲稱自己只殺了女子，並沒有殺朝廷命官！當包拯再次詢問胡屠夫將屍體藏在何處時，胡屠夫還是堅持說埋在白家堡村外的一棵柳樹下面（此時包拯可以不相信胡屠夫之言，可以用刑，有分支）。



難道是展護衛弄錯了，於是包拯就讓展昭再次前去白家堡，展昭立即趕往白家堡，這次在對面的柳樹下終於發現了那具女屍，事情終於告一段落，胡屠夫一案已結，但這時又出現了一個新問題，因展昭無意之中發現的無頭男屍正是朝廷的一名押運貢銀官員！但是現在怎會死在白家堡附近，而且人頭又到哪裡去了？包拯又想起在韓生家中發現的一箱珠寶，經禮部查證，正是丟失的貢銀。難道這白家堡裏會發生什麼問題嗎？



於是包拯正準備讓展昭前去白家堡調查此案件，這時候又有人鳴鼓喊冤，包拯立即升堂，原來是開封市民李七和王阿虎，李七在公堂上告王阿虎偷他家的東西，但是王阿虎卻矢口否認。在包拯的威嚇之下（可以威嚇），王阿虎招供了他確實偷了李七家的東西，但是王阿虎還無意之中透露出在這之前還偷過一個盒子，包拯讓展昭將盒子拿上來一看，是一個人頭，包拯立即審問王阿虎這人頭是從何處而來！王阿虎大喊冤枉，說此人不是他殺的，這個盒子是從兵部侍郎柳如風家中偷來的，包拯更是奇怪！

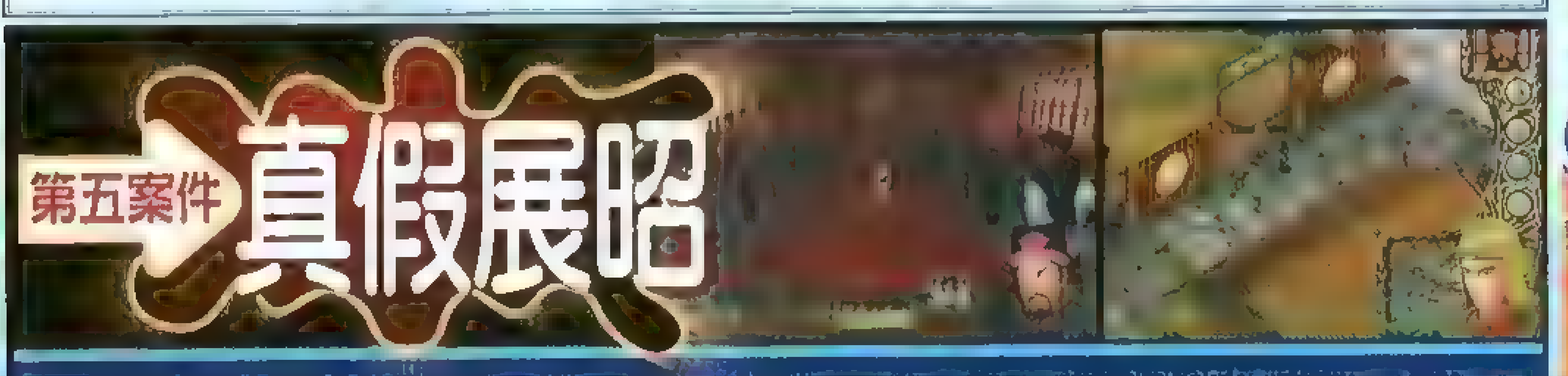


## 白家堡

於是包拯決定到柳府去探聽情況（玩家可以選擇到白家堡去，劇情有分支），但是沒有結果。公孫這時建議，既然從柳如風那裏得不到消息，那為何不從白家堡著手，包拯接受了公孫的建議，派展昭前往白家堡傳喚白家堡主人白子忠，但是白子忠不在，展昭只好將白管家帶回開封府，白管家是生性懦弱之人，在開封府大堂上經不起包拯的審問（可以威嚇、用刑），馬上就招了，並聲稱這是堡主做的不關他的事情。

包拯於是馬上命令展昭將白子忠抓回開封府，展昭立即前往白家堡，誰知白子忠早有防備（經過戰鬥），最終終於擒住白子忠，並帶回了開封府！在開封大堂上，白子忠開始什麼都不承認，但是在包拯的審問之下（可以威嚇、動刑）白子忠無法否認！最終白子忠交待了一切。原來這一切都是兵部侍郎柳如風的指使，包拯順藤摸瓜，最終將事情弄得水落石出，人頭之事也迎刃而解。案情大白後，包拯決定將此事奏明皇上，得到皇上的允許後，包拯命展昭前去逮捕兵部侍郎柳如風，不料消息傳來，柳如風已經服毒自盡……

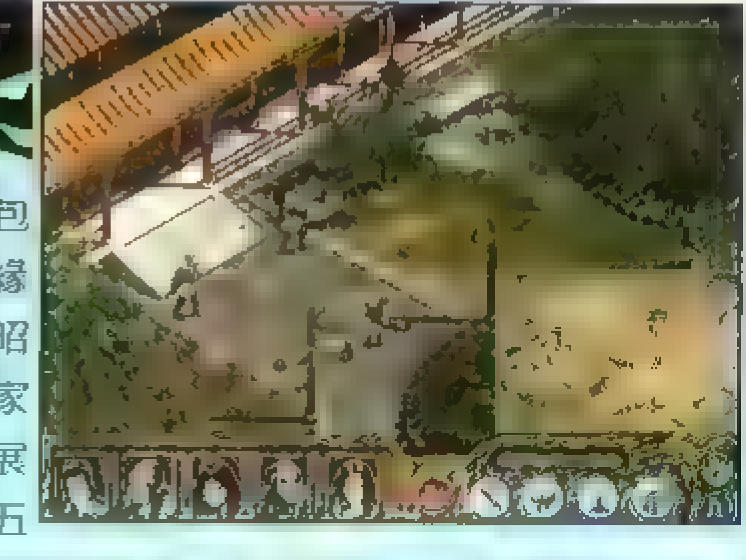




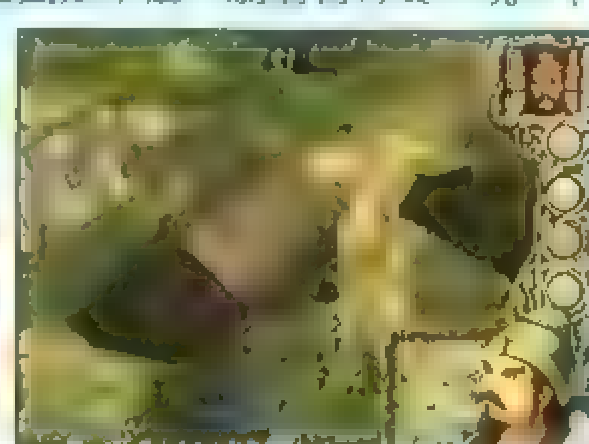

包拯正在與公孫策在花廳議事，衙役上前稟報說是李公公求見，李公公進門後讓包拯立即進宮，因皇上召見，進宮後得知，原來昨天在泰安縣發生一件劫案，唯倖存的官兵來說匪首是展昭，包拯聽聞後十分吃驚，皇上讓包拯到兵部調查取證（包拯得到禮品的清單）後，回到開封府。

剛回到開封府與公孫策說起此事，公孫策也是十分震驚，因剛好這些時日，展昭不在開封府之中，正在此時，展昭剛好回來，包拯便向展昭講明剛才所發生之事，展昭聽完後十分氣忿，表示這是有人在冒充他在作案，展昭答應包拯七天之內給包拯答覆。

## 泰安縣



包拯接受展昭的建議，同意他前往泰安縣。展昭剛出開封府碰見郭小姐，寒暄之後，立即趕往泰安縣。在泰安境內發現一群行跡可疑之人，並立即和韓彰追了上去。果然正是包拯所說之人，上前戰鬥，殲滅了搶匪，抓住一個嘍囉。這時候碰見一些村民，村民們感激展昭幫他們除了一大害，從村民口中得知賊人現在有可能在李家村。正在這個時候，突然有一黑影逃走（玩家可以選擇追還是不追，劇情有分支，玩家可以試一試），展昭與韓彰商量將嘍囉押回開封府。



在開封府中，經過包拯的審問（可以威嚇用刑），嘍囉最後全部招供，果然是冒充展昭前去作案，包拯得知事情緣由，吩咐展昭立即前往王家堡捉拿假展昭。展昭和五鼠等人一起趕往王家堡（發生戰鬥）。抓住李雄（假展昭）。從他口中得知，原來這一切都是有人在故意安排的，他們最終的目的是刺殺包拯，展昭等人已經中了他們的調虎離山之計。但是萬萬沒有想到，幕後主使者卻忘記了當月正好是閏月，所以展昭等人立即趕回開封府，剛好碰上刺客準備刺殺包拯，展昭和五鼠上前營救（發生戰鬥），斬殺刺客，救下包拯，事情解決之後，包拯與公孫仍然迷惑不解，因為幕後主使者仍是一個謎團……




這日，包拯在開封府中和公孫策討論宋遼議和之事，突然皇宮有人來報，皇上宣包拯緊急進宮，包拯火速趕往皇宮，一路上看見開封府大街小巷一片喜慶，百姓們紛紛慶祝這來之不易的和平，包拯來到皇宮，發現龐太師已經先他一步進宮，皇上神情嚴肅，如臨大敵，包拯上前詢問原委，原來今天早上龐太師到驛館準備和遼國王子商討和親具體事宜，卻發現王子已經離奇失蹤，此事非同小可，處理不當則可能導致遼國戰火再起，所以暫時不可對外公開，皇上責成包拯和龐太師三日之內破獲此案。

包拯和龐太師出了皇宮，立刻趕往驛館，詢問驛館門前的護衛，得知昨夜除了龐太師來過驛館後，沒有其他人來過，來到王子房間，察看王子侍衛的屍體，展昭稟報死者是被"春風快意刀"所傷，來到驛館大廳，詢問有關人員，得知昨日龐太師走後，王子還叫過宵夜，在與客廳相連的柴房中，發現驛館護衛將軍趙具霸的屍體，

## 快活樓

包拯等人回到開封府，商討案情，包拯派展昭外出打聽"春風快意刀"傳人的下落。展昭出了開封府，來到江湖人等聚集的"快活樓"，坐下不久，就聽到人稱"大嘴"的年輕人，在吹噓和"春風快意刀"創始人司徒大俠交情深厚，正在口沫橫飛之時，旁邊一位黑衣大俠一語揭穿他的謊言，眾人散去。展昭在一旁將這一切都看在眼裏，斷定這黑衣大俠一定認識春風快意刀。展昭上前，和大俠痛飲（喝酒遊戲），展昭終於打聽到春風快意刀傳人司徒長風住在城郊臥龍崗。



展昭一出快活樓，就遇兩個彪形大漢在在欺侮一個老人，展昭正準備出手相助（可以選擇管與不管，劇情有分支），身邊一英武男子已經出手相救，兩個漢子抱頭逃竄，那男子一路追去，展昭上前詢問老人，得知彪形大漢是汴梁一霸龍少爺的手下，幾日前，老人的女兒被龍少爺擄走。展昭決定替老人討回公道，直奔龍少爺家。來到龍宅門前，遇見剛才那位英武漢子，兩人攜手懲治龍惡少（發生戰鬥），救出被擄的姑娘。

## 司徒長風

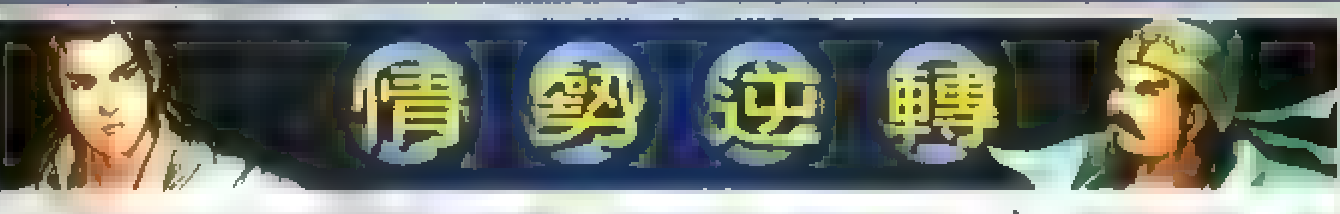
展昭和漢子將姑娘帶到快活樓前，老人父女相見，對展昭和漢子感激不盡。展昭二人送走了老人父女，進入快活樓暢飲。二人話語投機，大有相見恨晚之意。席間，漢子透露自己就是春風快意刀傳人司徒長風，同時是一反遼組織首領，展昭心下大驚。

在司徒長風的邀請下，展昭隨他來到臥龍崗，意外的發現司徒長風的妻子阿月原來是遼國人，司徒長風大受刺激，驚憤交加。展昭力勸司徒長風放棄遼宋之分的偏見，司徒長風終於原諒了阿月。



展昭和司徒長風詳談，才知道原來遼國王子是司徒長風劫走，展昭說服司徒長風，司徒長風同意釋放王子，但前提是朝廷不追究他們殺死遼國使節之事。兩人相約明日一早在開封府"梅亭"同包拯相見。

展昭回到開封府花廳，龐太師恰巧也在府中，展昭稟報了司徒長風之事，包拯認為司徒長風的要求需要仔細考慮一番（可以選答或者不答應，有劇情分支），龐太師則表示要力保王子平安，其餘的事用金錢安撫一定可以平息，二人商定明日和司徒長風見面，再向皇上稟報。次日，包拯來到梅亭和司徒長風見面，包拯同意司徒長風的條件，並提出讓司徒長風和他一同面見聖上。



## 情勢逆轉

包拯帶司徒長風來到皇宮，司徒長風卻突然改口，在皇上面前大聲喊冤，稱包拯是用他來作代罪羔羊，龐太師非但不替包拯澄清，反而參了包拯一本，皇上震怒，不許包拯再過問此案。包拯等人回花廳議事，參透這一切都是龐太師的陰謀。包拯命展昭繼續秘密查案，展昭來到龐府門前，遇見司徒長風，司徒長風自知理虧，不敢面對展昭，展昭堅持和他再次上快活樓飲酒。觥籌之間，展昭勸司徒長風回頭，但司徒長風似有難言之隱，黯然拒絕。



展昭跟蹤司徒長風來到臥龍崗，發現臥龍崗已遭到血洗，阿月已死，展昭救下生命垂危的司徒長風。

展昭將司徒長風救回開封府，無奈司徒長風已中劇毒，臨死前告訴包拯，一切都是龐太師幕後指使，王子被擄也和龐太師有關係。包拯命令展昭前去營救王子（發生戰鬥），展昭救回王子，並得到一封龐太師的親筆信，信中命令司徒長風擄走王子。包拯向皇上報告，開始全力查證龐太師。



## 無可抵賴

包拯可以到軍營裏查找王子失蹤當日擔班的護衛（小遊戲），得知龐太師出入驛館前後，所帶隨從人數不符。掌握了足夠的證據後，包拯開堂審理龐太師以及龐家主管賴八等人。逐步剖析之後，案情終於真相大白，王子並非被人擄走，而是和龐太師勾結，惡意破壞和談。鐵證如山，龐太師不得不認罪。龐太師的女兒皇后娘娘出面求情，皇上有心軟之意，包拯據理力爭（如果包拯沒有爭贏的話，有分支劇情），龐太師最後得到應有的懲罰。

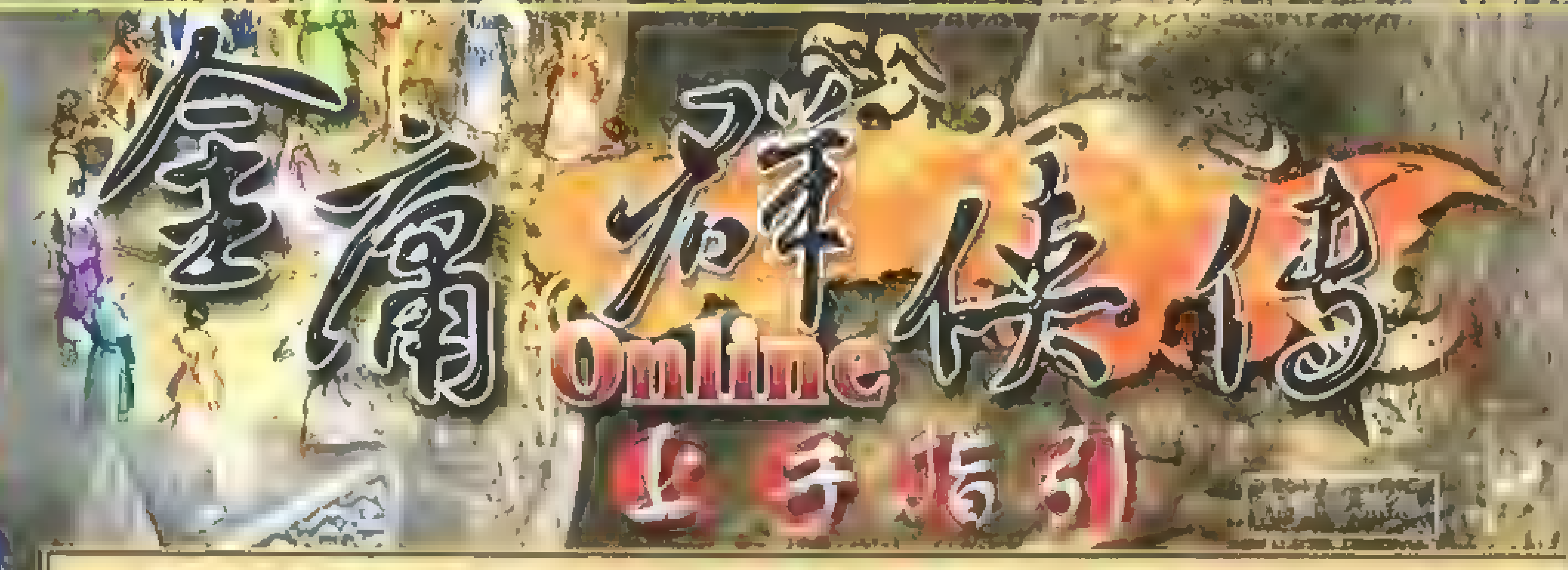


▲前往御林軍教場瞭解案情真象

◀龐太師伏首認罪







# 金庸群俠傳 Online 新手指引

繼「網路三國」後，智冠科技又在90年暑假期間推出這部由金庸大師名著，共十四部小說、近千位武俠人物及上百種武功招式所合成改編的網路大作「金庸群俠傳Online」。由擁有廣大支持者的網路三國（以下簡稱網三）中可以看出，中國風的網路遊戲一直是國內玩家所引頸期盼的，也因為如此，當「金庸Online」開始宣傳之初就造成了空前迴響，眾玩家們為了一睹金庸風采，6月28日開放當晚就擠進了數十萬人次，造成數部遊戲server頓時癱瘓，可見金庸的魅力不是一般韓製遊戲所能及的喔！

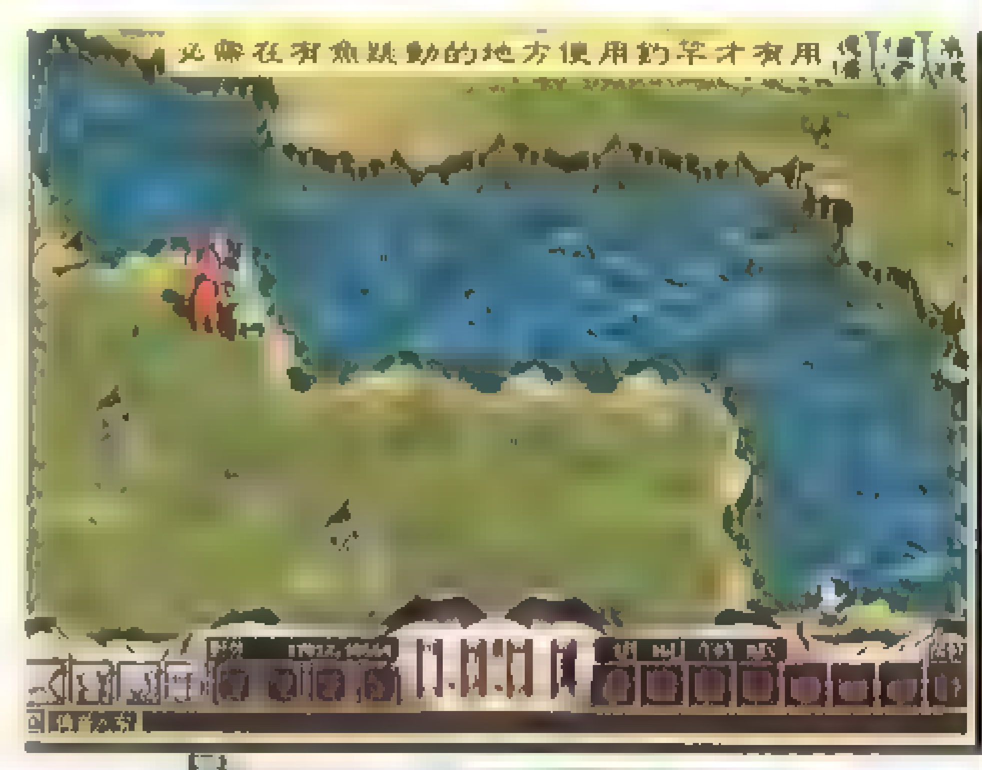
或許有許多人會抱著跟筆者當初一樣的想法，不管國內或國外的遊戲，總是要不斷的練功、殺敵、PK玩家…，這些換湯不換藥的遊戲內容讓玩家們總是受到遊戲的牽絆，就因為如此…選擇一款好玩的網路遊戲，倒不如說是選擇一款能讓自己受到龐大勢力庇護的遊戲還來的貼切許多，這種情況在台灣的網路遊戲深植已久，且漸漸成為許多想從遊戲當中尋求消遣的人心中永遠抹不去的夢魘，而金庸Online是否也脫離不了這條「不歸路」是筆者當初所擔心的。進入金庸的世界後，除了人山人海的玩家們以外，筆者第一個感受是「網三」的影子，由同一套遊戲製作引擎構成的「網三」與「金庸」，讓人覺得似乎有翻考的味道，但實質上…這兩款膾炙人口的網路大作是完全不同的遊戲類型，同樣被稱為網路RPG，金庸的型態更像是中國古裝的養成遊戲，從遊戲中的設定不難看出這次的設計大綱的確是想擺脫一成不變的打殺，龐大的養成系統讓筆者剛接觸金庸時嚇得目瞪口呆，雖說金庸筆下的武林人物及千變萬化的密門招式為主打的賣點，但其人物的養成才是這款遊戲真正的幕後殺手鐧。

▲ 遊戲一開始的地圖



▲ PK場一景

在遊戲中打開角色的屬性欄就能看到各項生活技能所屬的等級，從捕魚、砍材、農耕…到鑄劍、裁縫等等，幾乎現實中的生活技能它都樣樣齊全，還有讀書識字、打工賺錢，甚至你若想靠著打擊犯罪來完成自己的夢想，那麼在金庸裡你極可能會成為罪犯們聞之色變的賞金獵人，嘿嘿…如果你認為追捕的是遊戲中的NPC敵人那就大錯特錯啦！遊戲中的城市裡有替人民申冤的衙門，當有人被其他玩家殺戮欺負時就能向衙門外的捕頭提出懸賞，這時…擁有賞金獵人執照的你便可對這些通緝要犯進行追捕行動，這種追捕其他玩家的設定可是很新鮮的喔^^。



必需在有魚跳動的地方使用釣竿才有用

## 實用的生活技能

所謂的生活技能就是能夠讓你在遊戲中叱吒風雲的能力，雖說成為武林中第一高人是多數玩家努力的目標，但若自己能夠打造出神兵利器，相信什麼武林盟主或是隱居高人等，通通都會拜倒在自己腳下任憑處置。俗話說：「佛要金裝、人要衣裝」，漂亮不是女孩子的權利，在金庸裡面更可以看出這點，只要你想要，隨時都可以學習「織布」與「裁縫」，待練就一手玲瓏玉巧時，就可以製出與眾不同的衣服，穿在身上四處閒逛就會引來一陣陣的騷動喔！搞不好還能製出「金縷衣」呢！目前可學習到的生活技能共有10項，將來還會陸續開放多種技能（或許玩家們可向官方多多建議^^），除了剛剛所提到的鑄劍與裁縫外，建議

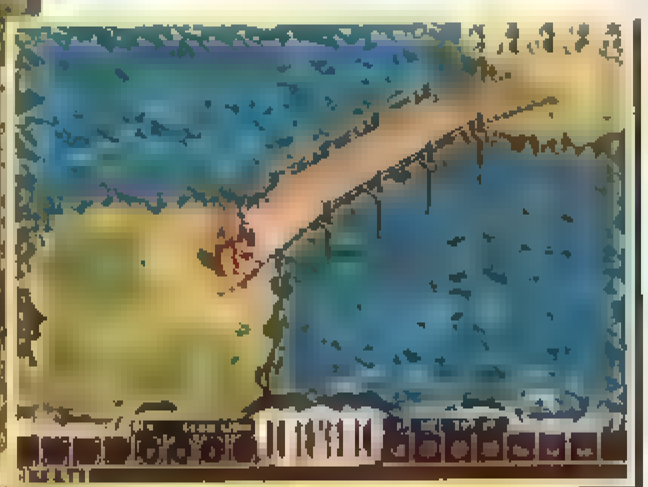
剛接觸金庸的玩家們先從農耕、釣魚、伐木‥等較基本的生活技能開始學習，不但較容易完成任務，且還可以從中賺取到基本的生活費，待自己的能力到達一定的水準之後，便可以向其他技能挑戰。



▲ 分佈於各地的礦場

## 賺取金錢

「除了親情，MasterCard 能為您完成所有願望…」，只可惜玩家們身處在金庸筆下的中國古代，沒有信用卡可用的情況之下，現金就變得格外重要了。「錢不是萬能，但沒錢萬萬不能」，深刻體會到這句至理名言的玩家們，上線後的第一件事就是想盡辦法用盡各種卑劣手段，甚至不惜到中華網龍脅迫工程人員為自己弄得足夠的銀兩(以上純屬虛構，若有雷同皆為巧合＝.＝)，除了上述幾種銀兩快速入手法外，玩家們只有多多出賣勞力賺錢的份了。



▲ 這樣是個賺錢的好方法。

稻米種子與鋤頭是玩家初期就擁有的物品，在城外不遠的地方可以找到一處供玩家種植的農地，進入後只須在田地上點選種子與鋤頭就能種植出稻米，接著拿到城內賣給菜商便能得到銀兩，待賺取到身上的裝備後，到城內找驛站（現今的郵局）與鏢局（現今的快遞公司）接收運送的物品，這時玩家只須在指定的幾處來回收送貨物就能得到不錯的收入，但是相對的危險性要比種田還要高出許多，建議對地形不熟悉的玩家最好能夠結伴同行，一來不會因此而迷了路，二來能夠降低被惡徒野氓殺死的機率，快快樂樂的出門、平平安安的回家，才是賺錢的最高原則。

## 勤練基本功夫

降龍十八掌、北冥神功、打狗棍法…，千變萬化、詭譎莫測的武林奇學是每位玩家都想入手的功夫，但想要練就一身的好拳法就得先學會如何紮穩馬步，筆者看到許多玩家初上線就急忙找門派加入，想搶在別人之前先學會強大的武術，但往往會造成事倍功半的情形，到頭來還是必須回頭繼續學基本的入門功夫，待鑽研完基本功時…那些穩紮穩打的人早就比他強悍許多了。

金庸的武學設定主要分為基本功與門派武術，種類繁多且相輔相剋、環環相扣，尤以基本武學為初期最重要的項目，無論角色的各項參數或基本攻擊力都能在其中獲得提昇，光是基本內力就大大影響著（精、氣、內力）三項參數，而基本的攻擊性武學不需用到初期時少的可憐的內力，所以說它重要一點也不為過。玩家們剛進入遊戲時必須到城內的武道館學習基本功夫，西涼城與大理城可以學到的武術稍有不同，玩家可各取所須，或是在運送物品的來往之間順路學習，但是想拜師學藝就得繳交一筆學費(所以金錢至上 ^^)，事後就可以隨時到武道館學習武術了。



▲ 遊戲初期千萬別挑戰 NPC 人物。

## 戰鬥回合制系統

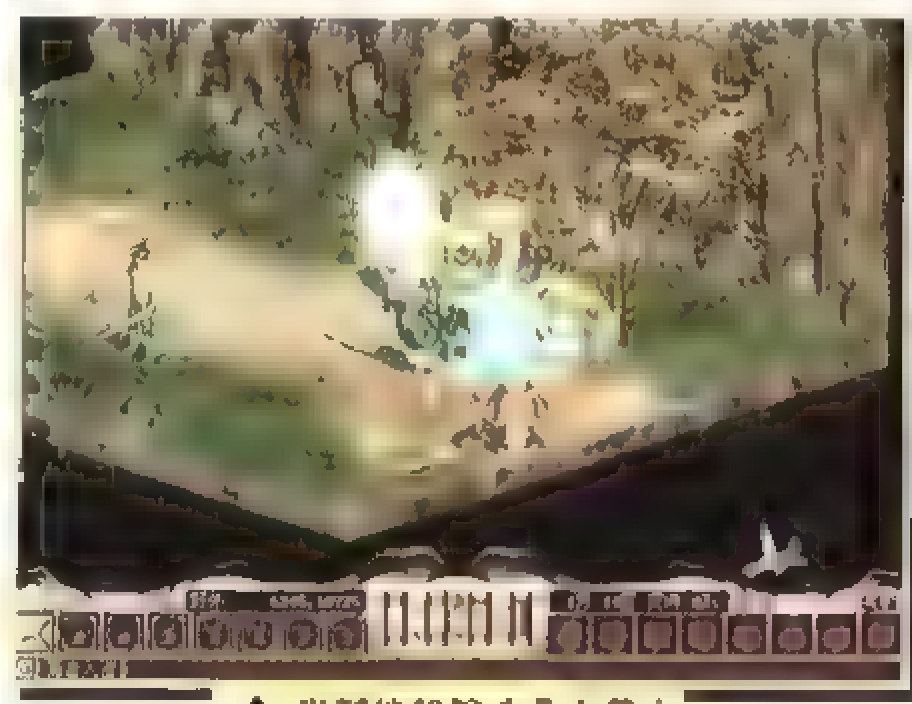
金庸的戰鬥事件是使用類似探地雷的方式觸發，玩家們只要在城外的大地圖上，或者到深山的洞窟內四處閒逛便會很容易的招遇敵人，一旦觸發戰事便會進入戰鬥畫面，戰鬥時會有 1 1 個指令供玩家應對進退。





| | |
|---|---|
| 使用基本格鬥技巧攻擊敵人 | 消耗　回合 |
| 使用門派格鬥技巧攻擊敵人 | 消耗　回合 |
| 防具＋隔擋技（休練門派武術時能提昇） | 消耗　回合 |
| 在戰鬥畫面移動角色 | 消耗　回合 |
| 逃離戰鬥畫面（須在逃離點使用） | 消耗　回合 |
| 損耗精與神，提昇氣與內力 | 消耗　回合 |
| 躲避敵人的攻擊（與身法對應） | 消耗　回合 |
| 恆山派特有的技能（截稿前夕才出的新功能） | 消耗　回合 |
| 選擇特殊招式（與武功秘笈指令相同） | 不消耗回合數 |
| 使用身上的裝備或道具（與裝備指令相同） | 不消耗回合數 |
| 使用系統功能（與系統指令相同） | 不消耗回合數 |

機制回合制是金庸的戰鬥方式，戰鬥時能依玩家的需求，將球形的指令任意移動，只要將游標對準指令球按住滑鼠右鍵便能移動至想要的位置，在名子的下方有兩條色帶，當綠色的色帶滿格時就能對角色下達指令，紅色的色帶表示玩家所殘存的HP，敵方也是採用相同方式向玩家展開攻擊，唯一不同的是…敵方常常會出現龐大的數量(通常為3~7個，由亂數決定)，若走至離城較遠的地方還會碰上頭目級的敵人，所以每一回合的行動都關係著玩家們的生存關鍵，建議初級的玩家先在城門附近提昇等級或是多人組隊練功，才不至淪為歹命亡魂。



▲與夥伴組隊才是上策！

在某些特定地點(如大理與西夏城外)，會有一個小朋友(查小鏘)負責復活地點的設定，當玩家不幸成為刀下亡魂的時候，便會從當初所選擇的城內復活，但依遊戲進行的需求，玩家可能需要改由別地復活以免於長途的奔波，這時查小鏘就會派上用場了，與查小鏘交談便可設立復活點，並於下次復活時由設定的地方重新開始。

註：角色的HP 0代表[illegible]死亡，[illegible]地，[illegible]人，[illegible]

## [illegible]



▲隨著時間的流動慨有晝夜之差

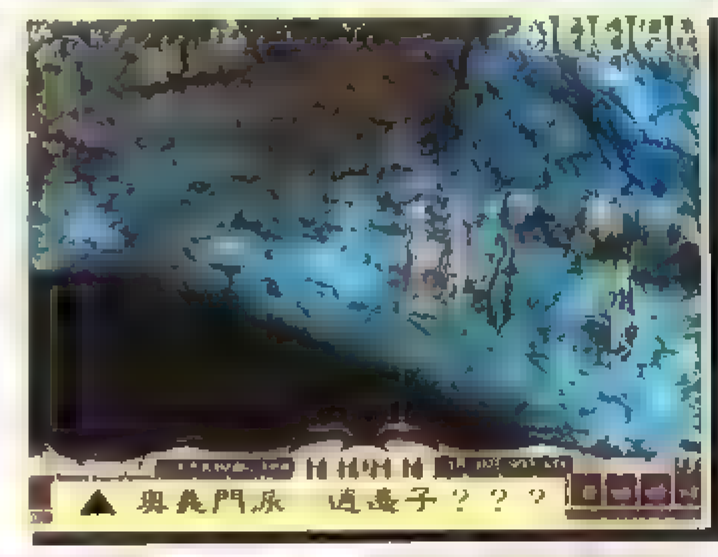
整個金庸的世界可以說是真實世界的縮小版，除了平常的生活技巧與逼真的武學系統外，遊戲中的時間設定也是一項美學，精準的時間系統加上中國古時的計算方式，讓遊戲中的人物遵循時間的進行而發生事件。依農曆的計算，一天可分為十二個時辰，每個時辰又細分八刻，每一刻換算成為十五分鐘，八刻就等於一百二十分鐘，也就是兩個鐘頭…，所以每個時辰為兩個鐘頭，而一天有二十四個小時也就分為十二個時辰了，而與現實的時間換算，則為每刻為現實中的一分十五秒，八刻總共為六百秒相當於十分鐘，有了概念後就可以計算金庸裡的時間進度囉。

依據遊戲時間的進行，除了隨機事件外(例如：武當派的俠義任務必須到峨嵋山下打盜賊，而盜賊的出現並不被時辰所限制)，所有的NPC事件都會遵循時間而有所改變，例如：少林寺每月的初一、十五有部分場景會開放讓其他門派的玩家進入，其餘時間則不准踏入一步。除此外，玩家身上的食物會因時間的流逝而漸漸腐爛(茶水則不在此限)，運送的信件與鏢貨也會有時間上的限制，超過時限後就無法完成任務，押金也會一併被沒收。還有許多未被探索到的任務都有時間上的限制，玩家們在金庸的世界裡遊蕩打屁的時候，時間可是真的一點一滴的流動著喔～！

| 時間 | 金庸群俠傳 On-line 的一日 | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 點鐘 | 23～01 | 01～03 | 03～05 | 05～07 | 07～09 | 09～11 | 11～13 | 13～15 | 15～17 | 17～19 | 19～21 | 21～23 |
| 時辰 | 子時 | 丑時 | 寅時 | 卯時 | 辰時 | 巳時 | 午時 | 未時 | 申時 | 酉時 | 戌時 | 亥時 |
| 刻鐘 | 1～8 | 9～16 | 17～24 | 25～32 | 33～40 | 41～48 | 49～56 | 57～64 | 65～72 | 73～80 | 81～88 | 89～96 |
| 現實的時間 | 10分鐘 | 20分鐘 | 30分鐘 | 40分鐘 | 50分鐘 | 60分鐘 | 70分鐘 | 80分鐘 | 90分鐘 | 100分鐘 | 110分鐘 | 120分鐘 |
| | [illegible] | | | | | | | | | | | |

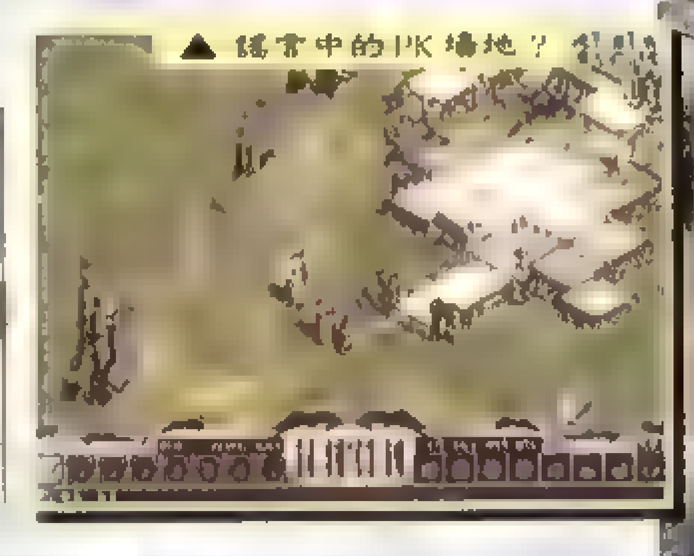
## 門派的選擇

目前金庸共有10個門派供玩家選擇，這麼多的門派一定會讓初至金庸的玩家眼花撩亂，除非已把金庸十四部練功秘笈默記於腦海中，經過數十年載不斷的反覆頌讀、勤練心法、每天早上公雞叫的時候起來跳舞…，讓自己早有心目中的第一門派，否則將很容易二楞子抓不著頭緒。其實要找個適合自己的門派並不會困難，只要先把各門派門規與特殊技能弄清楚，再選個最符合自己個性的來練就絕對錯不了啦…！！

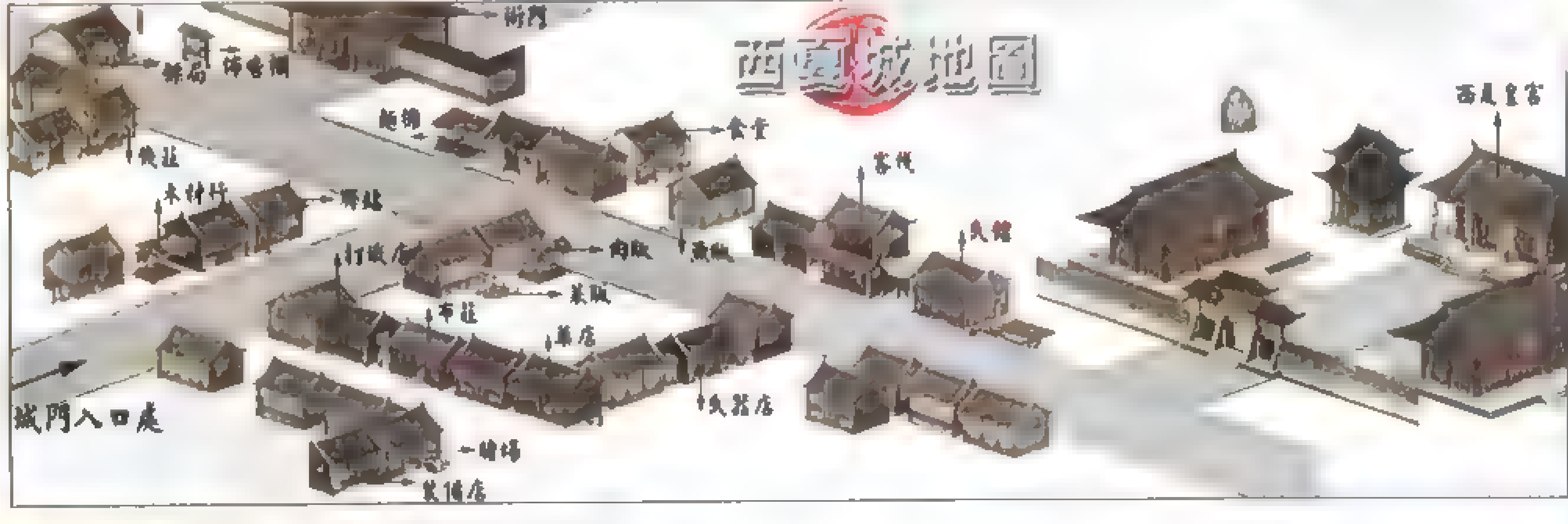

▲ 與義門派 這毒子？？？

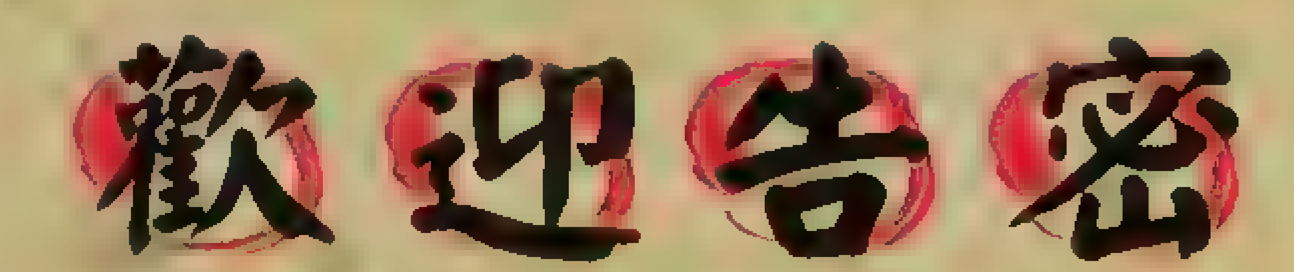
| 門派 | 門規 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 少林寺 | 需吃齋，不得PK善良玩家與NPC | 無門派、男性、善良 | 化緣、砍材、挑水、解震、煮飯、讀經、學佛、練武 |
| 武當派 | 不得PK同門及NPC，保持高度善良 | 無門派、男性、善良 | 農夫、踏霜、寫書法、閉關、打太極 |
| 峨嵋派 | 不得PK同門及NPC，不得低於善良 | 無門派、女性、善良 | 斷經、踏雪、易理、禪定、禪修、對招 |
| [illegible]山派 | 不得PK同門、善良玩家及NPC，低殺氣，高善良 | 無PK值、女性、善良 | 練刀、縱山、修正、識藥、禪坐、早膳學 |
| 華山派 | 不得PK同門、善良玩家及NPC，不得低於善良 | 無PK值、無門派、善良以上 | 擴神、保風 |
| 全真教 | 不得結婚、飲酒、PK值，不得進入古墓 | 無門派、男性、未婚 | 養生 |
| 星宿派 | 善惡值需保持中立以下，殺氣值不得降低 | 無門派、善惡值中立以下 | 揮毒、武氏、功夫、馬屁精 |
| 靈鷲宮 | PK值不得大於3，不得PK同門，保持中立 | 善惡值在中立範圍內、女性 | 正堂、定性、生死打、探路、裁縫 |
| 古墓派 | 不得結婚，守活死人墓，不得消失，保持中立 | 無門派、女性、未婚 | 清心 |
| 血刀門 | 善惡值必須維持在邪惡狀態，其餘皆無禁忌 | 無門派、男性、善惡值為邪 | 容式、擴掠、對招、威嚇、批紙削腐 |





▲ 傳言中的PK場地？

金庸是一部注重玩家養成的Online Game，雖然擁有著中國古俠風與武林傳奇的味道，但其養成系統依然是不容忽視的重頭戲，初期的成品就已有大將之風橫掃台灣，更可想到逐漸趨於成熟時的景象是如何的盛況，期待各位玩家慢慢品嚐其中的奧妙…






本站廣徵告密者。凡對於有關電腦遊戲方面有獨特秘方，使用之後能使功力大增、勢如破竹突破難關、取得永恆生命、獲得無數物品……等等遊戲剋星資訊，皆歡迎把密函寄到告密信箱 editor@swm.com.tw 如經錄取，本站將發放刊登後下月軟體世界雜誌一份，並依級數不同，給予不同數目的告密獎金。獎金分發標準如下：

| | |
|---|---|
| 一級機密 | 獎金350元 |
| 二級機密 | 獎金500元 |
| 三級機密 | 獎金700元 |
| 四級機密 | 獎金900元 |
| 五級機密 | 獎金1200元 |

**特別注意！**

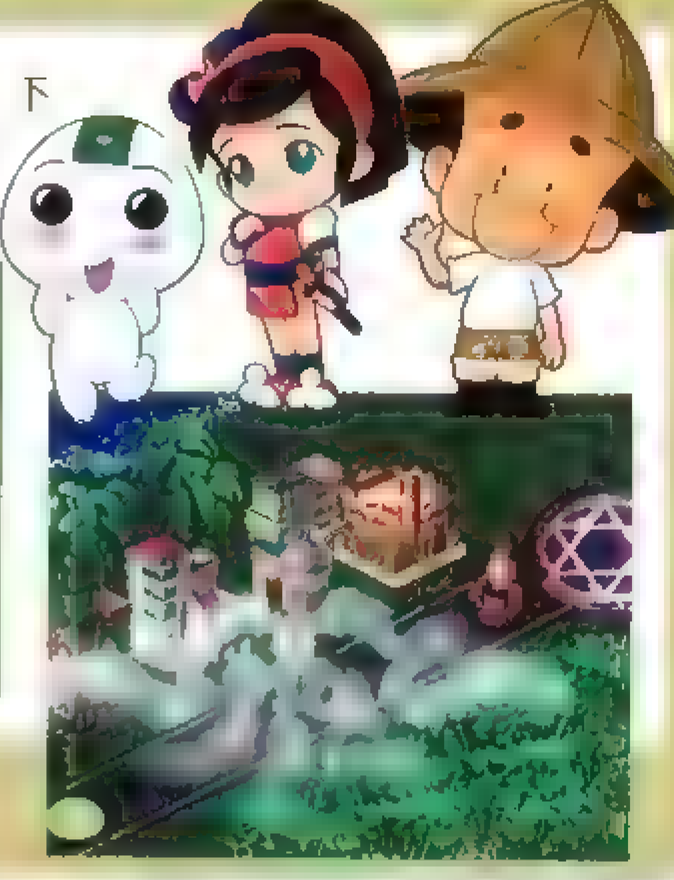
1. 凡舉來函者，切記勿將此函內容外漏其它不相干人等知曉。
2. 關於密函內容，請舉發者確定內容必定屬實。
3. 密函內容請標示清楚如何啟動密技。
4. 來函者請清楚留下真實姓名、電話、住址、身份證字號。

如無遵守以上幾點者，一律不予錄用。

## 2級 大富翁5 道具卡片任意拿

在單人模式的"STAGE"中按下發送訊息鈕，下方會出現對話方塊，輸入以下密碼得到相應效果：

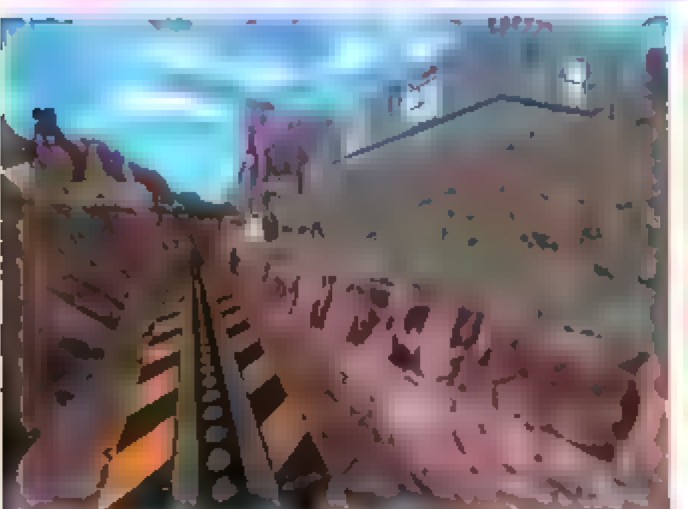
| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| !gettool X | 得到X號道具（X為1--14任意數字） |
| !getcard X | 得到X號卡片（X為1--24任意數字） |
| !time X | 剩餘X秒（X為任意數字） |
| !level X | 等級變為X（X為任意數字） |
| !money X | 現金變為X（X為任意數字） |

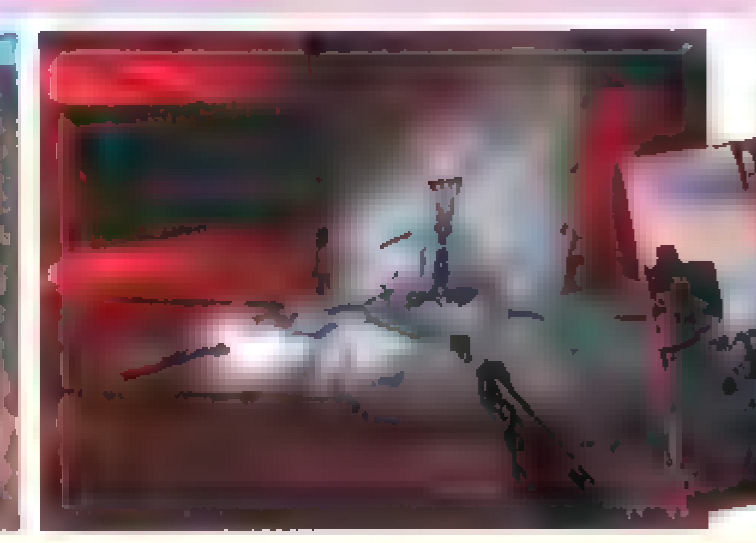


## 戰慄時空:關鍵時刻(Half-Life:Blue Shift)單機模式　無敵闖關

修改遊戲執行檔的捷徑，在命令列的最後面加上" console"，存檔後再執行遊戲。在載入地圖時，按下［`］鍵，輸入"sv_cheats 1"啓動秘技模式。往後欲使用秘技時，按下［`］鍵，輸入以下文字：

| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| god | 無敵 |
| noclip | 穿牆模式 |
| impulse 101 | 得到所有武器 |
| sv_gravity ? | 調整重力。? = 800 預設重力值，? = 0 零重力。 |
| sv_accelerate ? | 跑步加速。? = 10 預設值 |
| skill ? | 調整難度。? = 1 簡單，? = 3 困難 |
| map ? | 跳關。將 ? 代換為關卡名稱 |





## 重裝武力(SERIOUS SAM)戰場無敵　穿牆隱形

在遊戲中按下 ~鍵後輸入密碼：

| 密碼 | 效果 |
|---|---|
| please god | 無敵 |
| please killall | 消滅所有怪物 |
| please giveall | 得到所有物品 |
| please open | 開啓所有的門 |
| please fly | 飛行模式 |
| please ghost | 穿牆 |
| please invisible | 隱形 |
| please tellall | 獲得所有情報 |
| please refresh | 回復生命值 |



## 惡水 單位無敵 直接過關

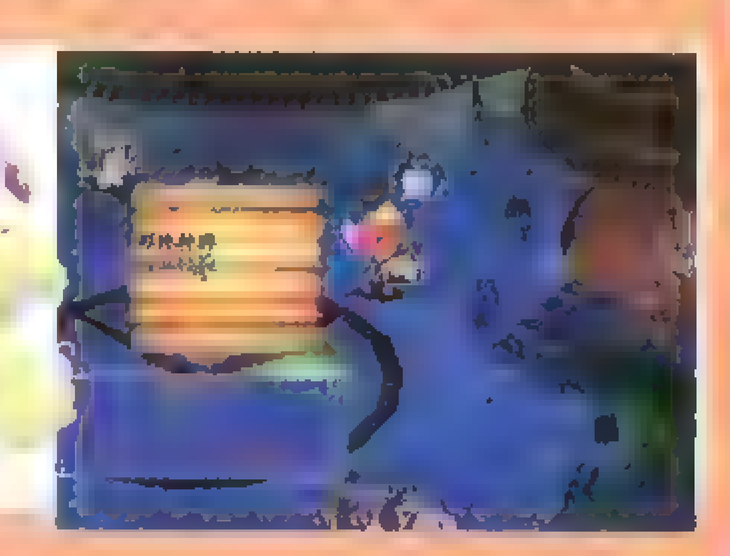
修改開始工作列內遊戲捷徑中"目標"欄為"遊戲路徑 Hostilewaters.exe -setupthebomb"並進入遊戲，F8鍵可叫出命令視窗來輸入下列密碼：（密碼需依大小寫鍵入，再按一次F8為關掉視窗）

| 密碼 | 效果 |
| --- | --- |
| enableallmovies 1 | 在過場選單中列出所有動畫 |
| filthylucre 1 | 得到999999 EJ點數 |
| invulnerable 1 | 所有單位無敵 |
| revealmap 1 | 顯示地圖 |
| Winlevel 1 | 勝利過關 |



## 女神守護者 敵人全滅 天下無敵

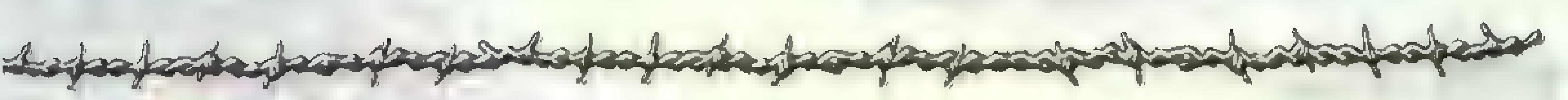
在武道館中選擇任何一個練習的場地，同時按下 F1 + F4 鍵，全部敵人的血就會變成零，之後使用任何道具、魔法，敵人就會全滅，經驗值會全算在最後動作的人。



## 幻獸魔石 領先後輕鬆過關

在劇情模式的關卡中，先將對手打得比自己的血少（就算只少一點也行），再按下ESC電腦會問是否要結束，放置不管一段時間再選擇「否」，就會回到原本的畫面不同的是時間已經到了，玩家就會因為血比電腦多而獲勝。



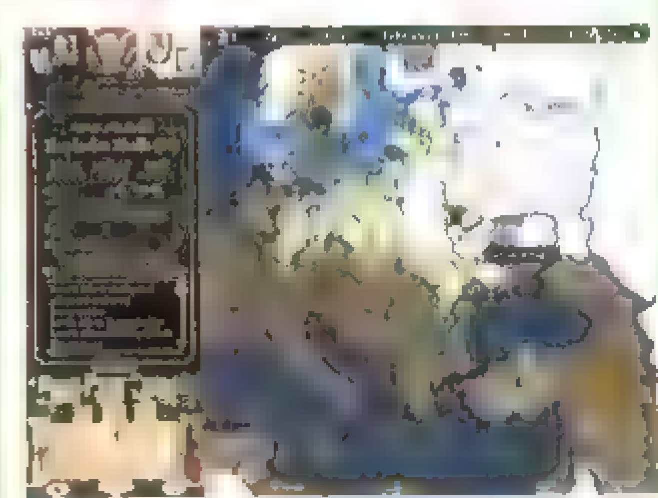


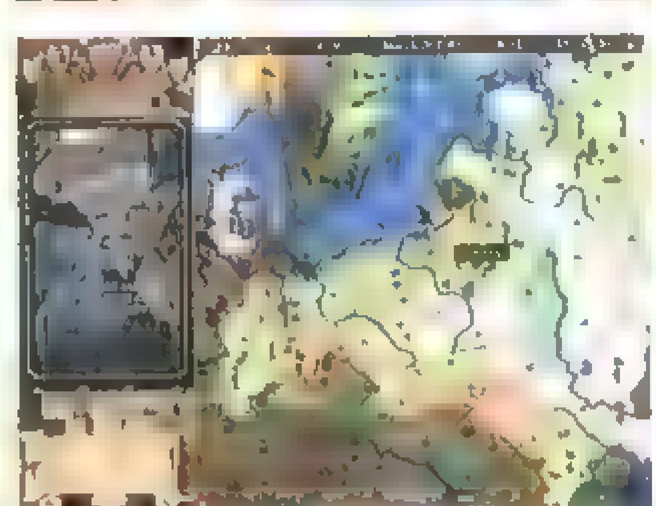


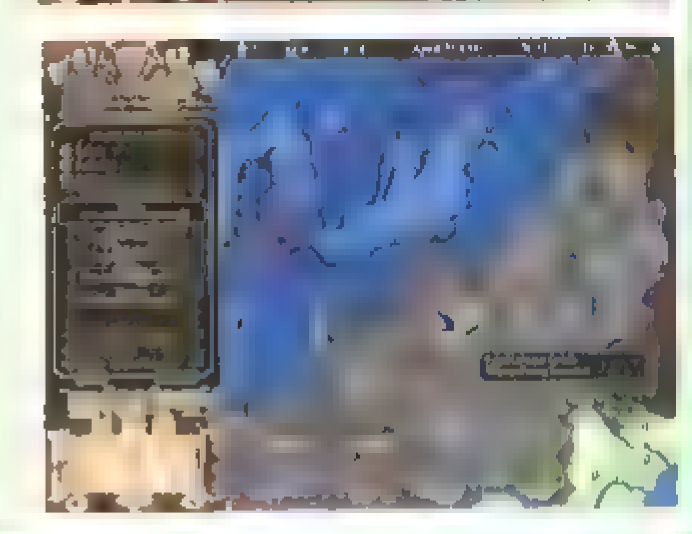

## 征服四海 掌握狀況 提升國力

於遊戲中按F12鍵，在控制視窗裏輸入下列密碼：

| 密碼 | 效果 |
| --- | --- |
| richelieu | 控制所有的軍隊 |
| pappenheim | 開關地圖遮霧 |
| columbus | 探勘所有的省份 |
| gustavus | 提升陸軍科技等級 |
| drake | 提升海軍科技等級 |
| cromwell | 提升內政科技等級 |
| polo | 提升貿易等級 |
| oranje | 增加穩定度3點 |
| cortez | 除去當地人 |
| alba | 除掉反叛份子 |
| tilly | 電腦不會宣戰 |
| montezuma | 增加國庫50000元 |
| pocahontas | 增加10名移民 |
| dagama | 增加10名貿易商 |
| swift | 增加首府10000名人口 |
| difrules | 無敵 |
| vatican | 增加10名外交人員 |
| shogun | 日本鎖國 |
| luther | 引發宗教改革 |
| calvin | 喀爾文及其教派興起 |
| trent | 天特會議的召開 |









## 風雲2七武器 急速增加戰鬥力

不需任何密碼、不用任何修改。在遊戲中得到價值不斐的密藥(通常打完大頭目就有了)一帖密藥賣50000元，用50000元買一些價值1000元的補藥，如白虎湯、小青龍湯...等，在戰鬥的前一秒服用多帖，以不破表為準，鳳凰鳥人、帝釋天等，用12級的冷胭就可以將他一擊斃殺。





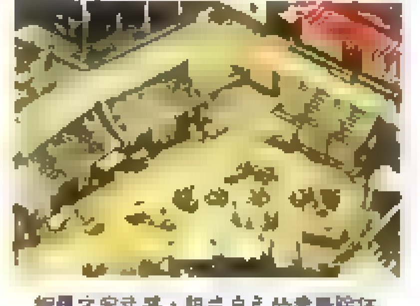
# 三國立志傳

THREE KINGDOMS STORY

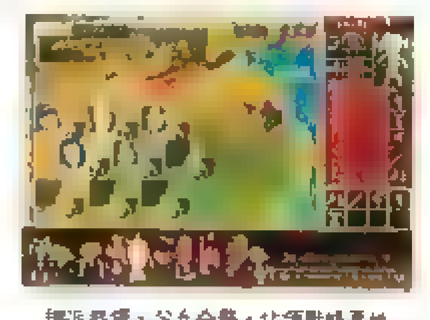
## 少年劉關張立志看遠方！

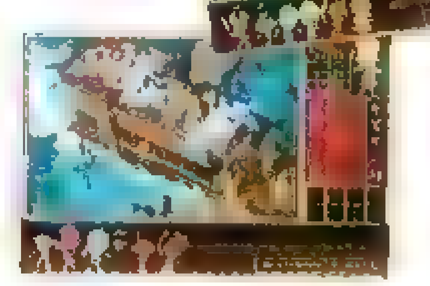
- 融入策略養成精神的RSLG
- 近百個三國文官武將
- 四十個具戰略特色且奇幻擬真的場景
- 三百種武器防具物件
- 九十種效果炫麗的攻防計謀
- 一百個關卡建構出網狀結構劇情


練功昇級，裝備寶物，培養蜀漢英雄


網羅文官武將，組成自己的菁英隊伍


百餘關卡，網狀劇情，重寫三國新世紀


調派將領、分兵合擊，佔領戰略要地


在實戰中求學習，修練各項武技及計謀



思考 mind
機器 rover
AI Programmable!!
AI 智慧機器人策略模擬
絕不容錯過的理由!!!
Program your intelligent vehicles!!
金牌獎
Parent's Choice
銀牌獎
GamesDomain.com
89%
Excellent
PC GAMER 89
PC Gamer Magazine June 2000
4顆星評價
PC Magazine, May 23, 2000
4顆星評價
Computer Games Magazine, April 2000
5顆星評價
3dGameGear.com
98%
GameRankings.com
5顆星評價
Next Generation Magazine
NextGen
GiN
5顆星評價
Game Industry News
92%
Gamepost.com


神鬼戰將
Dispel
穿越四大王國
創造你的英雄故事
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
www.ttime.com.tw




# 這次讓你撿到寶!!

## 新絕代雙驕貳攻略本+加強版光碟：



震撼價 299元

◎雙主角絕對完整劇情攻略。
◎最詳盡的劇情任務解說，讓你絕無遺珠之憾。
◎各種遊戲隱藏資料大公開。
◎新增 18 條支線劇情。
◎新增 3 種遊戲結局。
◎新增 10 種神奇物品。
◎新絕代雙驕貳螢幕小可愛。

## 新絕代雙驕貳遊戲!!



禮盒裝心動價 599元

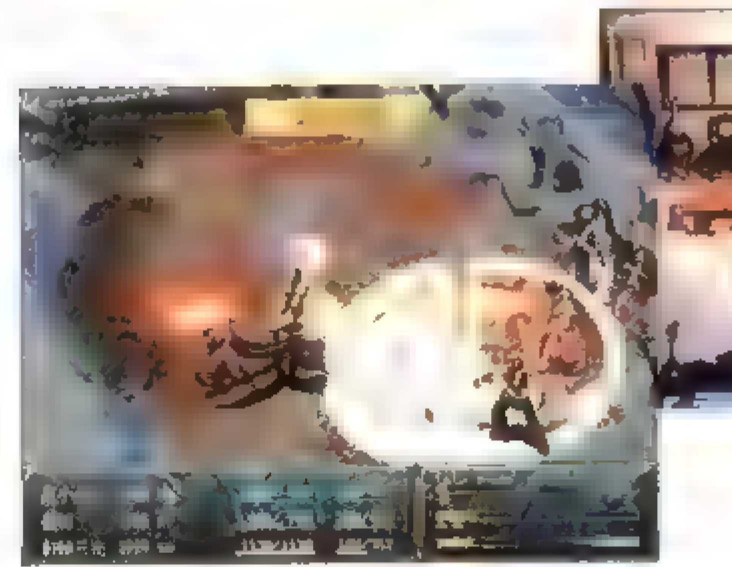


◎獨一無二的傳送資料。
◎自由選擇兩位主角進行遊戲。
◎兩兄弟糾纏難解的身世謎。
◎交叉雙線式進行遊戲。
◎提昇遊戲流暢度的快速系統。















楚留香
新傳
楚留香的少年時期精彩演出，
與酒鬼胡鐵花的相遇，
拯救落難千金李紅袖，
巧遇妙僧金針蘇蓉蓉，
為重病千里求救宋甜兒，
剛毅堅強的石繡雲，
善良羞澀的李真真，
狡黠活潑的張潔潔，
冷漠高貴的玉劍公主
眾多女主角與楚留香共同譜織
一段又一段真摯感人的愛情故事，
劇情一環扣一環，絕無冷場，
楚留香的少年與未來一次道盡
普及版
599元
精裝版
799元
7月下旬襲捲全台
主辦單位：宇峻科技股份有限公司
協辦單位：風雲時代出版社

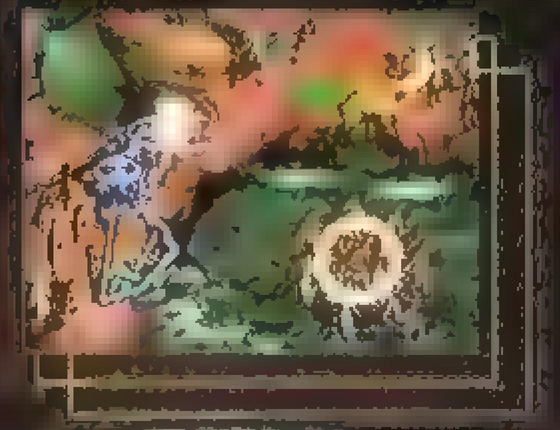


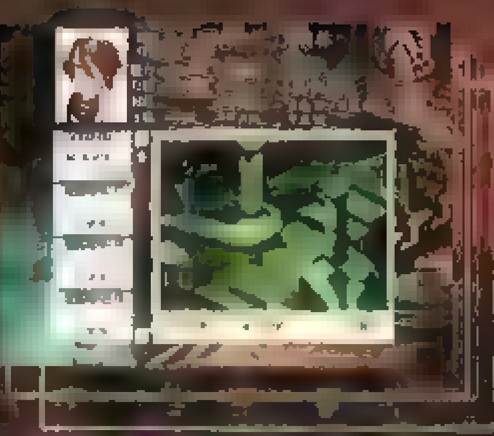
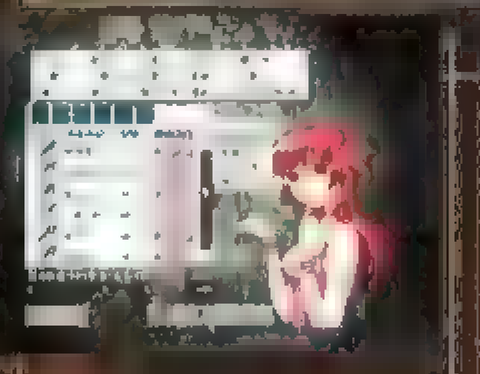
現代新武俠代言人伊能靜小姐
——勇者在一般民居搜屋的奇怪感覺將不再有，這次的主角就是盜中的元帥！
——敵人在畫面上移動，一覽無遺，再也不會有莫明奇妙被偷襲的感覺。
——為了爭取更高的經驗點，不戰而勝將會是玩家致力追求的目標。
輕功跳躍，天南地北任我行。
300 x 600
宇峻科技股份有限公司
台北縣中和市建八路2號17樓之6
www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw

# 超時空英雄傳說 III 狂神降世

PRESENCE

二十一世紀初最令人感動的遊戲，
個性鮮明的角色，編織出壯大的英雄史詩，
立體的戰術思維，組合多變的職業性能，
廝殺、戰鬥，只






# 傷血凝成褐色的字跡
# 烙印在作戰記憶中



**Tactics**

技能對戰

**Characters**

個性鮮明的英雄群像

**Class Change**



**冒險 Adventure**

## 2001年夏季 發售預定!!










**新世紀不可錯過的大富翁！！**





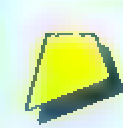








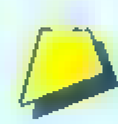
# 遊戲特點百分百!!!



## 即時多人連線輕鬆打

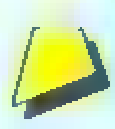


- 遊戲提供同時 4 人即時連線功能，呼朋引伴逗陣走！



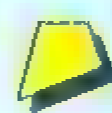
## 是大富翁也是角色扮演

- 大富翁皇城爭霸除了傳統大富翁類型的小遊戲、陷害、稅收外，還增加了遊戲劇情讓玩家可以依照劇情練功、昇級、解謎、戰鬥。



## 移動系統大變革，讓你逍遙自由行

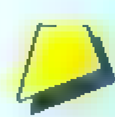
- 顛覆傳統大富翁固定方向繞圈方式，可由玩家自行指定方向想去那就去那！



## 精緻的場景設定，重回中古世紀歐亞大陸



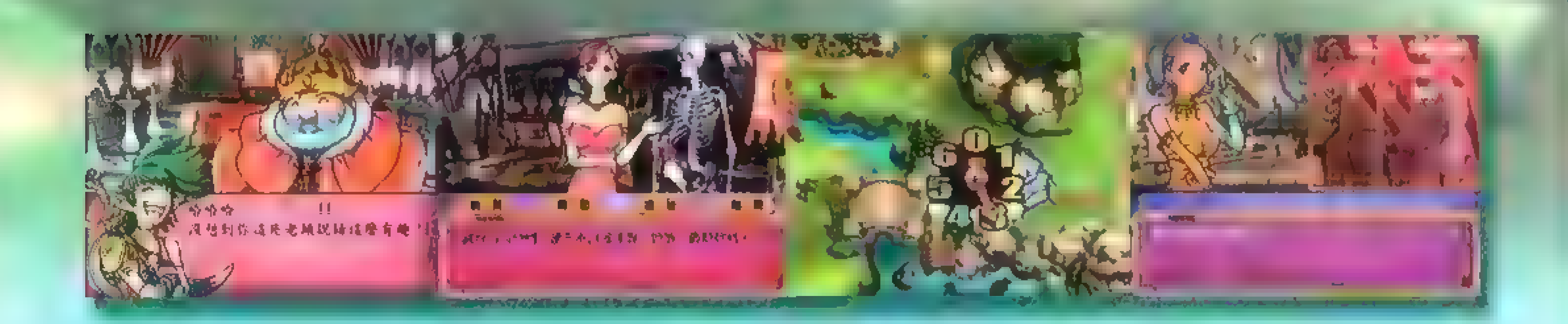
- 依據真實史實資料為遊戲場景設定，讓玩家宛如至身中古世紀歐亞大陸。



## 攻城略地，佔地為王



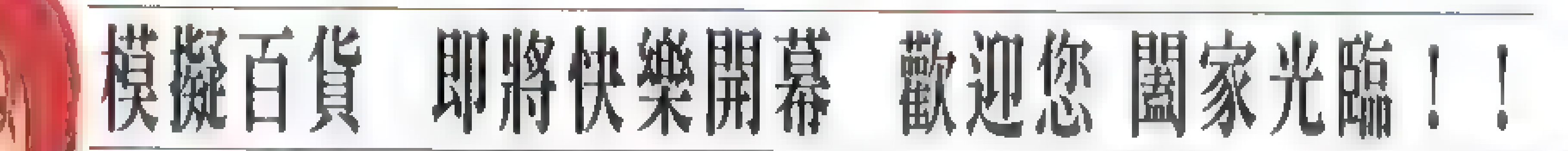
- 大富翁皇城爭霸裡只要玩家解救遭魔神佔領的城鎮後，將成為領主可建設自己的城鎮，並獲得稅收，還可僱用傭兵保護自己的子民。



**2001 年夏季卡哇商預定上市！！**

研發：engine 安駿科技股份有限公司
網址：www.pcsoft.com.tw
發行：宇峻科技
軟體世界




史上最龐大商店經營遊戲　2001年　Coming Soon

遊走在實際與狂想的邊緣，徘徊在華麗與頹廢的界線，

我是一個酷愛冒險的壞壞小孩，我也是個頗有理想的乖乖青年。

我堅持自己的原則過生活！　我，只逛模擬百貨！

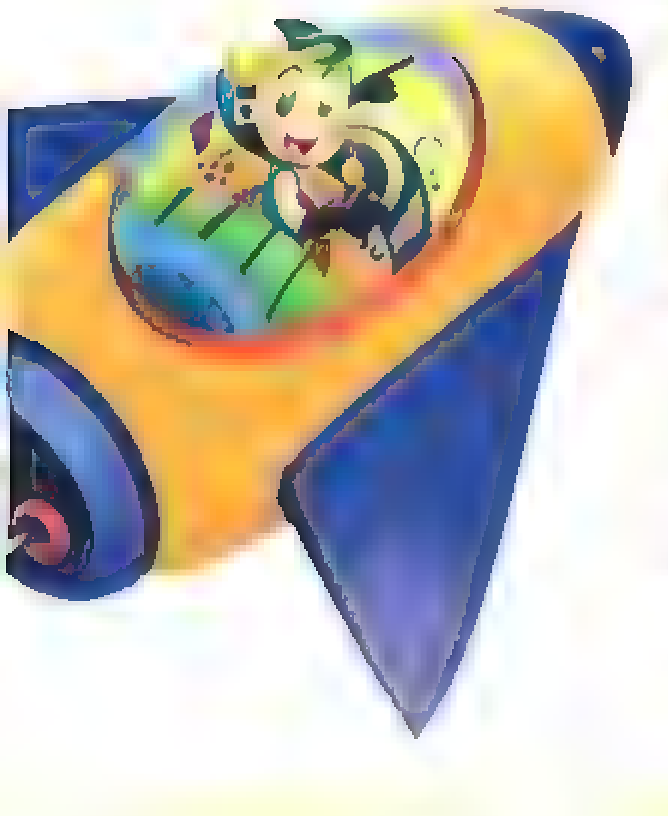
Sim Department Store

# 模擬百貨®

汪！

逛我的模擬百貨　過我的遊戲生活

軟體世界 智冠科技股份有限公司　Abet 智冠科技.Abel工作室





操作容易、設計溫馨親切的使用者介面，讓玩家輕鬆成為一個百貨公司管理經營者

簡單易懂的遊戲規則，以二十道關卡與不同的環境、條件帶出遊戲樂趣與百貨公司各種生態，適合所有的熟電腦不熟電腦的人。

造形可愛、隨四季變化且容易為各種年齡層所接受的人物，男女老幼皆包括的顧客群及工作人員，還有從老少都愛的百種流行專櫃。

最多有八層樓必須管理，而"樓層通透視角"不但可以觀察每一樓層的顧客活動，更可以掌握每位顧客的一顰一笑！

以"積木概念"自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，考量各專櫃間相互擺放的便利性與利益點，從一小塊地磚、盆栽到可以容納數十人之大專櫃，最佳賣場空間完全由你自己一手營造

爆發你的應變能力！突發事件接踵而來，當哭著要找媽的小孩走失、記者名人忽然來訪、扒手色情狂出現時，你該怎麼辦？當不可思議之隱藏人物奇蹟出現在百貨公司時，你是否有異於常人之應變之法？





劍氣
劍氣縱橫 御劍飛行 掄劍攻擊 豪氣飄逸
法寶
法寶齊放 刀劍盾槍 靈咒寶珠 先來先搶
陣法
陣法機關 天乾地坤 五行八卦 真假難分
精怪
精怪四竄 芝仙芝馬 鵰猿蛛蛇 又愛又怕
美女
美女如雲 戀愛第一 女友至上 雙宿雙棲
買遊戲再加 9 元，即贈送價值
NT$49元的 一樽
首批書型珍藏盒再贈送【新蜀山劍俠傳-情難全】音樂CD一片
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
萊爾富


天地無極 乾坤借法
蜀山小俠 雲海為家
天生調皮愛搗蛋
妖魔鬼怪用力砍
雲州萬里任我行
蜀山小俠齊金蟬
新蜀山劍俠傳


角色扮演+即時戰略+網路對戰
【成吉思汗】
原名鐵木真，
中世紀最令人畏懼的征服者，
散發著領袖魅力，
建立空前未有的龐大帝國，
威震歐亞兩洲，史稱黃禍！
天地不盡兩重，
道路不盡九條；
只要敢取，
日月都可摘在手裡！
成吉思汗
大漢英雄傳


萊爾富Hi-Life
新武俠存在主義
武林大亂，群俠聳動，
在瞬息萬變的武林中，
沒有任何的標準規定，
蓋天的絕學 龍王的野心 緊那羅的神秘 迦樓羅的豪情，
等你挑戰，
拳掌刀劍 詩書射樂
任你修練，
只有成為天下第一，才能決定武林的命運！



武林群俠傳
天下第一的傳奇由你來決定！
獨步武林萬里，
誰與爭鋒，
睥睨群俠蒼生，
天下無敵！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
研發製作 智冠科技・河洛工作室



翻覆風波情場！
十多位絕色全數登場，選擇正確的對話
來博取她們的好感，合力進行事件攻略，
共闖烽火戰國
神兵鑄練爭鋒！
與戰國英雄們一決雌雄！



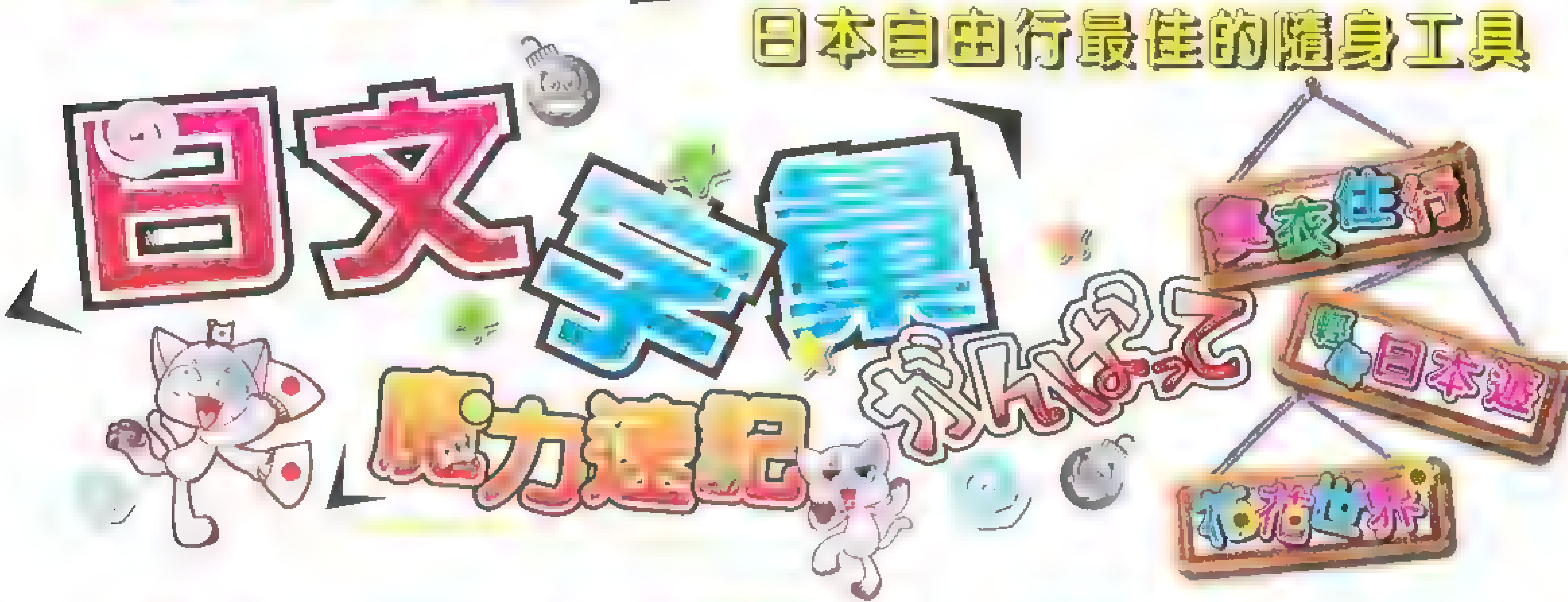
歹勢啦！
老闆說我好像迷路了.....
HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO
速食英雄
愛與勇氣大冒險
暗黑古堡
電鍋王國
熱狗漫畫 同步上市
摩摩村
盡滿歡樂 灌飽笑氣
冰島
巴魯阿港町



軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
全球最ㄉㄠ的熱狗英雄即將哈燒登場！
ㄏㄡˋ！
什麼時候換我們上場？
即將搞笑登台……
品熱鬧的美食大富翁
用低溫18度C快遞愛苗與溫馨
以沸點100度C放送魅力與勇氣
熱翻全台 哈遍人心
看招！甜蜜蜜魔法
棒棒糖地獄！
烤肉沙漠
TOP
2001 DARAM /

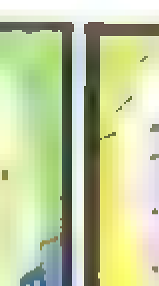
# 日文字彙24小時速成!!

日本自由行最佳的隨身工具



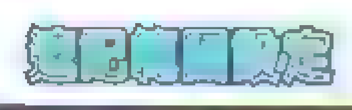




















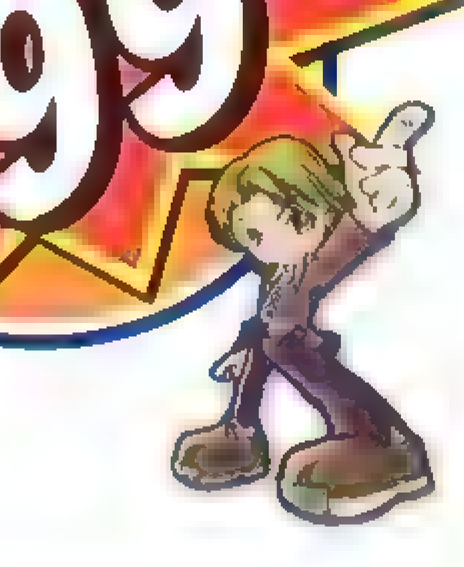

鴨靶射擊

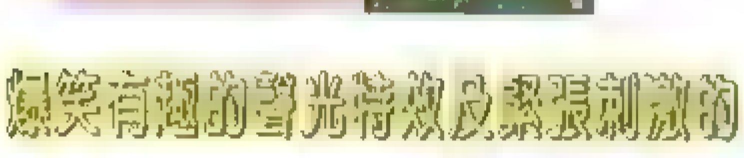













空中大作戰

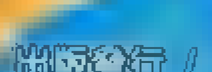


射烏鴉

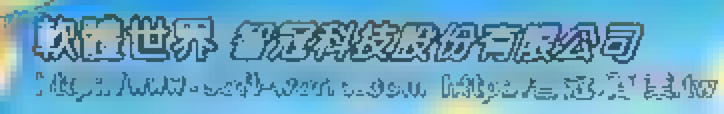


百戰酷鴨

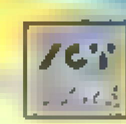












哈拉麻將王
Talking Mahjong Gamer
第一套線上語音聊天麻將
ㄎㄚ嗎？
網上開
有影嘛有聲，
不只上網打牌，
更能即時語音聊天。
絕不詐
電腦控制牌數，
乎你絕對贏"相公
線上對碰
可線上自創牌局，
也能半途加入，
中途想退出還可改用電腦代打。
全天通吃
全天候可上網開打，
半暝不用驚吵到厝邊。
還有線上排行榜，可讓牌友一較高下；
桌長還可選擇同桌牌友，踢出沒有牌品之人
遊戲附贈耳機麥克風及終身可連線開戰之帳號、密碼！
IDEA DESIGN CENTER
程式研發
向量科技股份有限公司
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

ACTION PUZZLE GAME

# 皮耶皮耶小精靈

# PuYo PuYo

在遊戲裡製造浪漫。

和她一起製造浪漫...

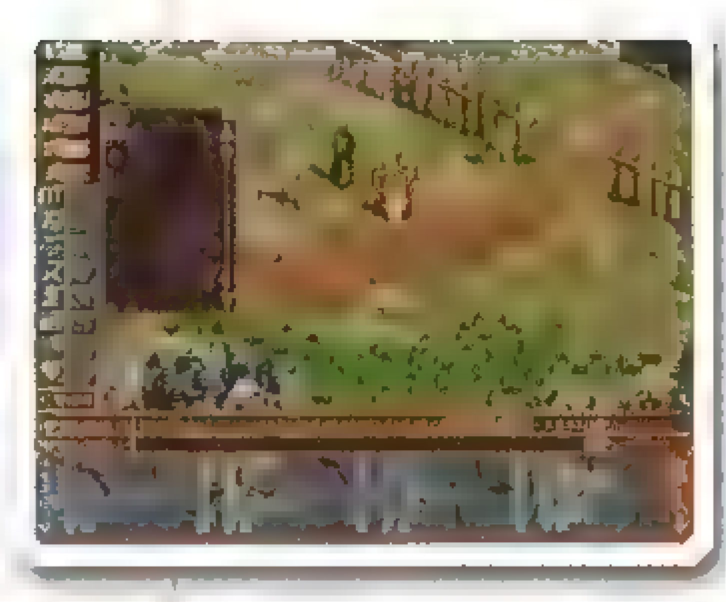
POYO


數十種陸空武力
多變化特殊能力
誰是世紀大戰之下的勝利者？
決戰超時空
自由與榮耀



破碎虛空原班人馬
仙狐奇緣
北斗星工作室 千禧原創大作
傳統公案
現代推理
狐式戀情
新派武俠
一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
人鬼仙的戀愛物語
超華麗3D場景
眞實的日夜變化
聰明的敵人與精彩的戰鬥
愛不釋手的幻獸寶寶與飼養系統
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
智冠科技・北斗星工作室
http://www.dipper.com.tw





那一天，我們在網路三國上相遇，

生命開始有了不同的意義・・・

有多少個不能成眠的夜晚，

有太多言語不能形容的感動，

有數不盡的智慧與創意結晶，

有不為人知的辛酸、有默默忍受的謾罵，

不能盡如人意，但求無愧我心・・・






一切的過程，都讓"網路三國"

這個完全由國人自製的網路遊戲，

陪網友玩家們在荊棘中一路前行・・・





減少佔用空間——只要1.4GB哦！

增加裝備圖形變換——人物會玩變裝秀呢！

切換場景變快——不必再苦苦等候囉！

新增抓圖功能——精彩美圖都可收藏哦！

新增絕招任務——更多粉有趣任務等你啦！

簡化操作功能——一個按鍵就可立即戰鬥！





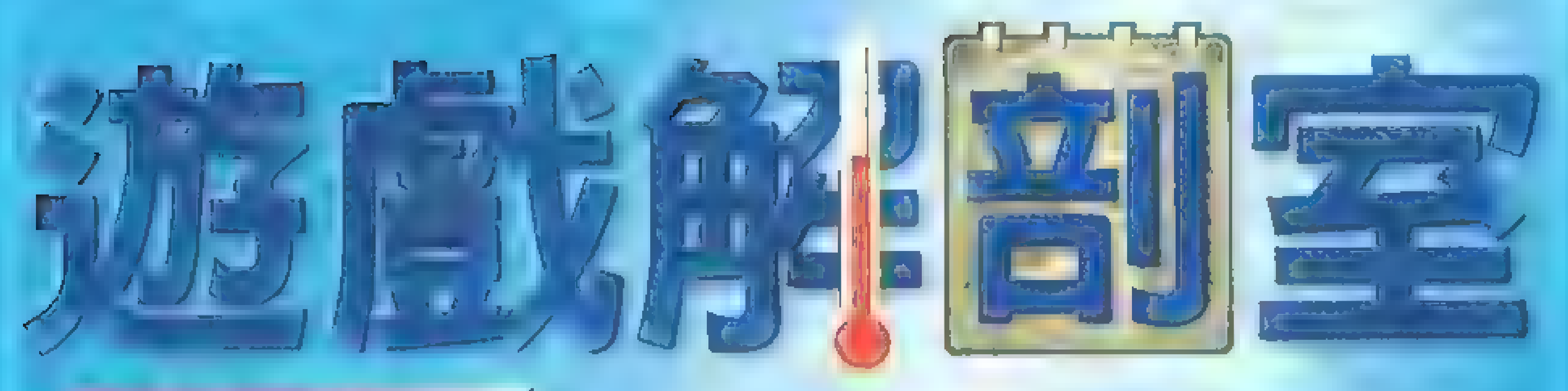


人物豪傑卡、月費卡、
兩種價格超值點數卡現
正在各經銷點熱賣中！


2
辛辣影音儲值卡
www.sina69.com
sina69.com
就大聲說出來
想要享受網路上 飆 影片 的樂趣嗎？
想要享受網路上 飆 圖片 的樂趣嗎？
想要享受網路上 飆 聲音 的樂趣嗎？
內衣 的樂趣嗎？
未滿18歲請勿購買
TEL 03-3569559



e 世 代 戀 愛 講 義
夏色 Celebration
恋の物语
中文版
你也可以成為戀愛高手喔！
精訊資訊
台北 重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http:/ www.kingformation.com.tw
HuneX
© 2001 Kingformation Co., Ltd. under license from HuneX Co., Ltd. © 1999 HuneX Co., Ltd.



# 遊戲解剖室

[illegible]

- [illegible] (Role Playing Game ,RPG)
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- [illegible] (Adventure Game.AVG)
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。
- [illegible] (Simulation Game.SIM)
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。
- [illegible] (Strategy Game.SLG)
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- 戰爭遊戲 (War Game)
  以各勢力之間的戰役為，注重戰爭過程的完整度。
- [illegible]戲 (Action Game.ACT)
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。
- 運動遊戲 (Sports Game)
  模擬某項運動之過程。
- 益智遊戲 (Puzzle Game)
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。
- [illegible]
  以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

## 國內自製

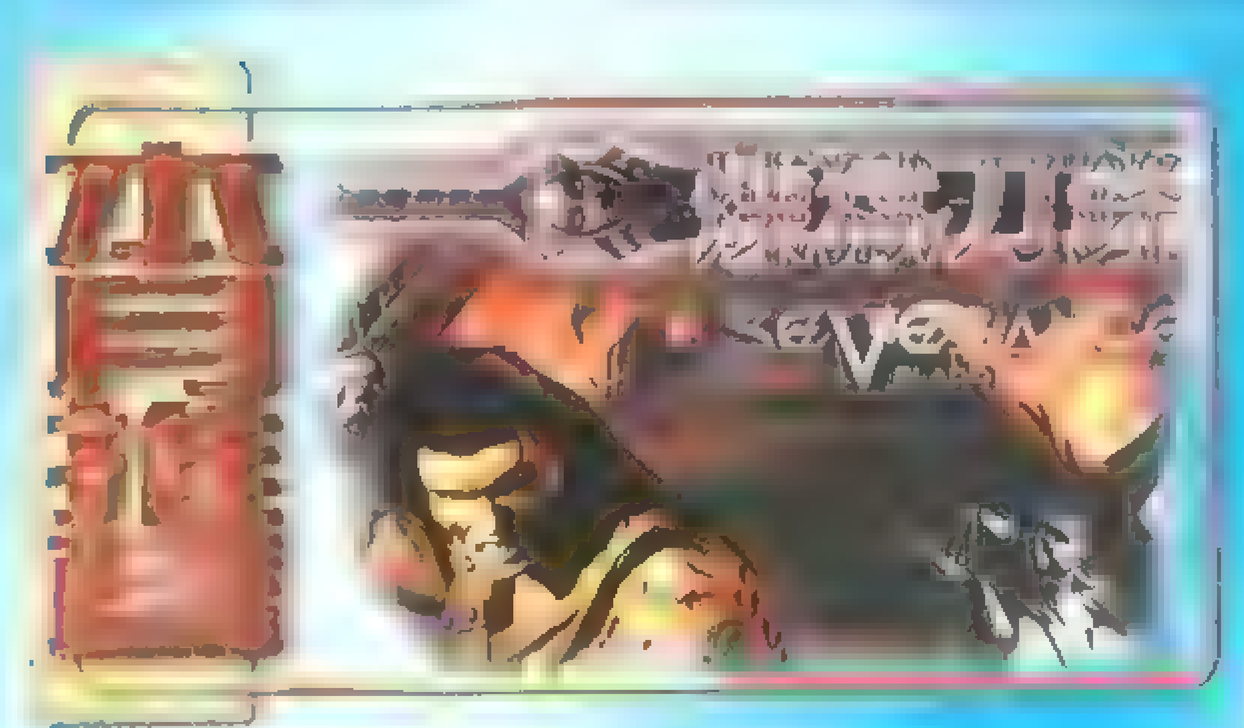


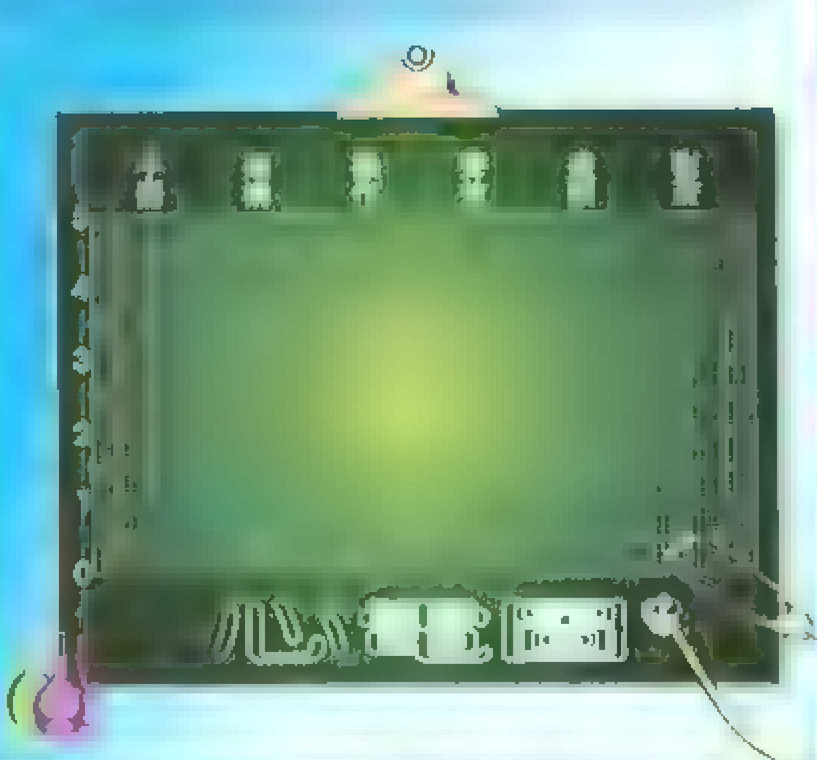
## 國外代理



## 心電圖

評分項目共分為[illegible]、操作、[illegible]等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分1～5級，[illegible]為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100。








| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P II-233 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | K、M |

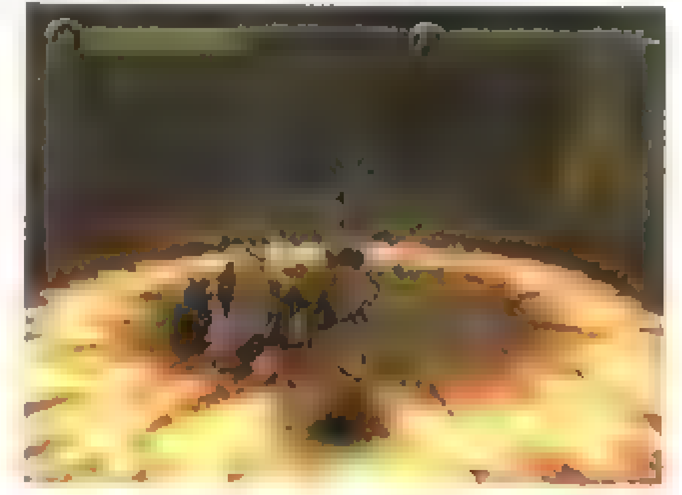
| 測試配備 |
|---|
| ☆P II-350 |
| ☆196MB RAM |
| ☆AWE32 |
| ☆32X CD-ROM |
| ☆Voodoo2 |
| ☆全雙工音效卡、麥克風 |
| ☆內建8MB的3D加速卡 |

國內PC大廠宏碁電腦繼推出「水族小舖」——用聲控來養魚的小品之作後，又將其聲控技術運用至電玩遊戲上，推出了這款號稱史上首套可以利用聲音來施展魔法的「天使之都」。這套耗費將近3年，斥資將近3000萬所開發的「天使之都」，可謂是宏碁電腦正式跨足遊戲軟體開發市場的代表大作。

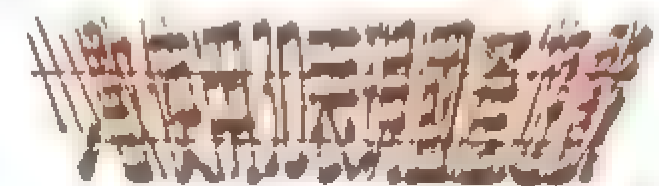
## 故事背景缺乏創意



整個故事的背景是關於太陽之國被邪惡的黑暗女妖所控制，黑暗女妖除了引發戰爭外，還將皇城升到天空，使得整片大地籠罩在黑雲之中。在戰亂之時，太陽之國的王子不幸掉入河中失蹤；而在此同時，主角桑尼也在河下游被村民發現扶養長大。主角桑尼為了找尋有關自己的身世展開了一連串的尋根之旅，進而打敗黑暗女妖並收復淪陷的皇城。



光是由以上的敘述，相信讀者能夠體會這是多麼老套的劇情，幾乎可說一開始遊戲就已經知道結局，讓玩家缺少一份期待感。另外在描述的過程中，由於部份的語意不詳，造成對某些部份情節前後矛盾的情形。眾所皆知，遊戲劇情是角色扮演與冒險遊戲的精髓。若能將人物描述的內容方面改以過場畫面代替，或能讓主角在探索中發覺整個背景，相信更能吸引玩家融入其中。



本遊戲是少數敢使用全3D畫面的國產即時動作遊戲之　，當然國內目前的3D引擎技術水準與國外有



一段不小的落差，進而使得遊戲中的畫面只停留在早期歐美遊戲的水平，不過願意做這種嘗試還是值得稱許，否則哪一天在硬體的突飛猛進下3D遊戲成為主流，而台灣的技術力仍然只能固守在2D的領域，競爭優勢立刻喪失掉一大半。相信看過大十動畫的玩家們一定會有不少這類的感觸



不過本遊戲的畫面雖然不夠精緻，但製作公司仍然大手筆的請到了國內知名3D「動態捕捉」攝影公司，並特地邀聘一流的武術指導實際操刀，利用motion capture來捕捉真實的人體動作，使得主角的動作十分自然，在與怪獸的打鬥中更能表現出如電影般的俐落感。這些舉動都可看出製作公司對於本遊戲的重視程度。



在此我們不拿其他歐美遊戲的畫面來做比較，當然玩慣歐美遊戲的玩家一定會受不了這麼粗糙的畫面，不過還是希望大家多給這些勇於嘗試的公司多些掌聲，少些責難，畢竟國外許多精緻華麗的遊戲畫面都是靠昂貴的3D引擎所堆砌出來的，以台灣目前狹小的市場，根本沒有能力購買這麼昂貴的3D引擎。

## 不良的操控界面

在先天環境的限制下，對於遊戲擬面我們或許無法太過苛求，但本遊戲對於操控界面的不良設計就真的是難辭其咎了。遊戲的視角是以第三人稱的觀點來進行，整個視野的角度會自然地隨著主角的轉向而改變。但不知道是技術力的不足還是設計小組刻意的安排，背景不是隨著主角的轉向來即時轉動，也就是說你所操作的主角在轉身後不



久，整個空間才會跟著轉到正確的方向，這在即時的動作遊戲裡絕對是玩家的惡夢，加上缺乏橫向移動的設計，你會發現根本沒有辦法採用精巧的動作戰術，只能面對面抓準時機，硬著頭皮跟所有的敵人對幹。萬一敵人沒有衝準跑到你的左右兩側，這時光是要調整自己來正對敵人就夠讓你對到流汗了，更不用說去攻擊對方。

## 聲控法是創舉也是致命傷



此外這套遊戲是捨棄了傳統繁複的按鍵操控，而改由玩者的口語命令來施展魔法。製作小組極具巧思地將「語音辨識引擎」引入「天使之都」的設計當中，創造出「聲控施法」系統，只要透過麥克風就可以用口念咒語即可施展法術，甚至也考慮到兩岸三地不同的發音習慣，所以提供了不同的語音辨識資料庫，讓南腔北調都能通。這樣的設計雖說可以讓玩家一圓魔法家之夢，不過，語音辨識能力卻成了眾多玩家詬病之處。當筆者充滿期待地看著畫面對著麥克風念咒語，而畫面中的人物卻絲毫不為所動時，實在有非常愚蠢的感覺。假如你換成傳統鍵盤來操作，又因為鍵盤的操作界面不夠順手，使得整個遊戲的娛樂性降低了不少。雖然如此，這個構想不失為一項創新，尤其在緊張的動作遊戲裡更能大幅降低玩家的負擔。往後假如有遊戲能提高語音辨識能力，相信在遊戲的過程中將能夠帶來更多的樂趣。

##  結 語 

綜觀整個PC週邊設備市場中，語音辨識的技術在其他非遊戲軟體類的發展中已有長足的進步，不過由於辨識能力一直無法十分精準，所以真正運用在產品上的並不多見。這套遊戲大膽地引用這項技術，可以說是遊戲史上的一項創舉，以長遠的觀點來想可說是為遊戲設計又提供了另一發展方向之可能性，但創意歸創意，本遊戲的表現不佳卻是事實，無論劇情、畫面、配樂、操作性等等，都跟目前歐美的遊戲水準有一段不小的差距。加上最大的賣點—「聲控施法」系統有名無實，遊戲性自然大打折扣。不過凡是總是要有第一次，只要製作小組能珍惜現有的製作經驗，改進操作性不佳的缺點，提高語音的辨識能力，相信二代會是一個值得期待的作品。



## 破關藥方

主角補血補法術都只能靠物品來補充，所以每一個撿拾到的物品都相當珍貴，最好能每個房間、每個角落都去探探。遊戲中習得魔法的方法除了一開始在村子裡遇到的占卜師之外，其餘都得靠解救精靈來獲得，精靈多半被關在屋頂的角落，所以每到一個新的空間就多抬頭看看。不過習得的魔法並非每個都有用，所以在攻打魔王時，只要慎選幾個較有用處的使用即可。使用時盡量選擇全方位的攻擊魔法，不用擔心魔王在哪一個方向，因為假如法術攻擊不到魔王的話就無法使用，在最後與黑暗女妖那一役是遊戲裡最困難的部份，把所有的魔法反彈對方的魔法攻擊，然後使用彈弓慢慢攻擊女妖，才有辦法贏得最後的勝利。

／路易王



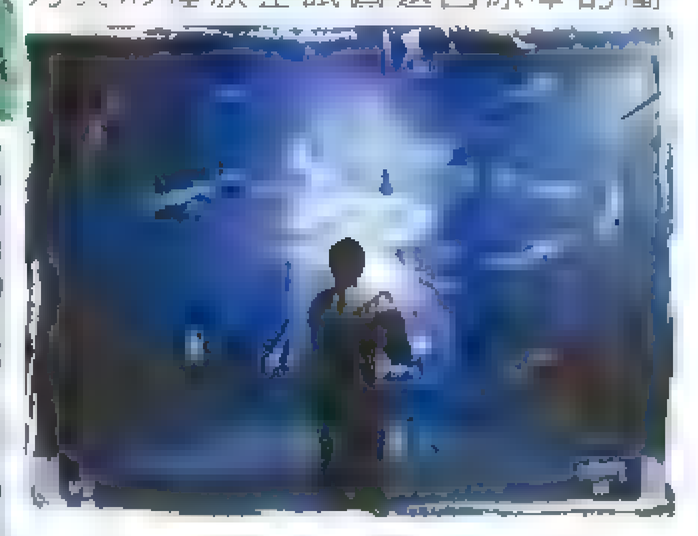



| 基本需求 | |
|---|---|
| ☆機　型 | PⅡ-233 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | M、K |

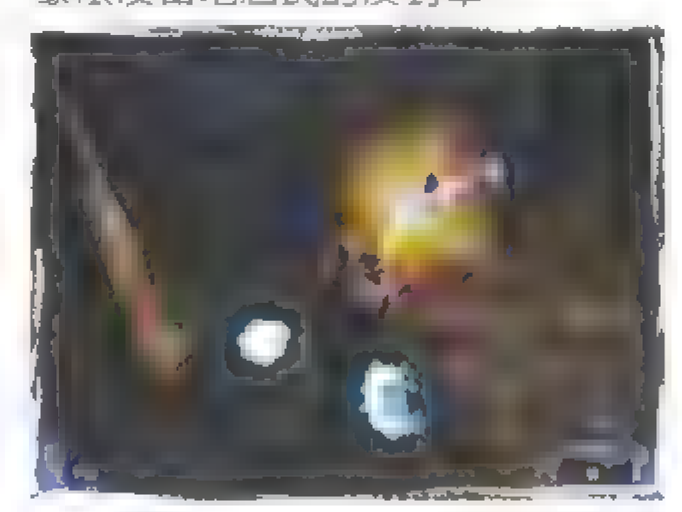
| 測試配備 |
|---|
| ☆PⅢ-550 |
| ☆256MB |
| ☆AWE64 |
| ☆Voodoo3 |
| ☆50X |

熟悉科幻小說和電視影集的玩家們，想必對於「星艦迷航記」和克林貢人一定不陌生，這款由Simon&Schuster發行的「星宇九號」遊戲，係取材自StarTrek最新三部曲的原著小說「STARTREK：DEEP SPACE NINE」，因此星艦迷們大可在遊戲中發現諸多熟悉的情節。

遊戲的劇情主幹架構在帕靈神秘宗教的預言，先前遭驅逐的超能力異形種族正試圖返回原本的屬



地，而釋放其力量的關鍵就在於一顆帕靈紅球，卡達西人急於探究這些球體的秘密，於是在泰洛克·諾爾，亦即著名的「星宇九號」成立了研究實驗室。玩家的任務正是要保護「星宇九號」以找出三顆帕靈紅球，並力抗濫用武力對待阿爾發象限及當地居民的反對軍。



「星宇九號」是一款具有豐富故事主題的遊戲，成功融合了動作、冒險和即時戰略的各種遊戲要素，為了表達原作的深度，一位製作人特別著重遊戲的角色扮演成份，在各種選擇及故事情節的發展著墨甚深，玩家在遊戲中所扮演的班傑明·西斯科上校、琪拉·奈耶斯少校、武夫少校等，每個角色都將經歷十個以上的任務劇情，足使玩家藉由遊戲體會到STARTREK豐富的劇情內涵。



遊戲的冒險場景為數亦極眾多，估計有四、五十個以上的大場景，而且每一位角色所經歷的場景也都不盡相同，因此，遊戲的世界可說是相當地龐大，而場景型態則涵蓋太空站、沼澤基地、星球表面等。此外，遊戲採用加強型「魔域幻境」的引擎，使得遊戲的3D效果遠遠超乎「古墓奇兵」及「戰慄時空」等等相似類型的遊戲甚多，不但大幅度縮減遊戲的製作時間，且成功營造出煞費苦心、極具深度的遊戲效果，很值得識貨的玩家再三品味。



遊戲所採用的視角是類似於「古墓奇兵」的尾隨觀點，但是這個加強引擎有一個很特別之處，即發展出一種「穿透式觀景」的技術，也就是當人物碰到牆壁，或者有阻礙視野的地形時，程式會自動將人物轉變為透明的型態，使得玩家能夠維持毫無障礙的視野，這項功能在遊戲的順利進行考量上，可是非常有用的。儘管這款遊戲並非標準的射擊遊戲，但是「射擊」在遊戲中卻佔有很大的比重，玩家非但得不時以地形藏匿行蹤，同時還得進行精準的射擊動作，遊戲蘊涵的樂趣俯拾即是。



這款遊戲在視覺效果方面的非凡成就，展現出教人為之驚艷的成績。遊戲的貼圖細膩到可清楚看見夜空流星像過眼雲煙一般的消逝在天際；一閃而逝的雷電交加效果，也常讓人目為之眩。不時出現的敵我雙方火網所造就的繽紛光影效果，常令人為之讚嘆不已…遊戲製作在人物的圖像運動呈現效果，更開發出獨特的計算方式，遊戲中所有的人物角色皆以圓骨無巨齒狀，或是極盡醜化之能事，以令人作噁的大方塊呈現，不唯其運動感十足，且有極其流暢的遊戲快感。

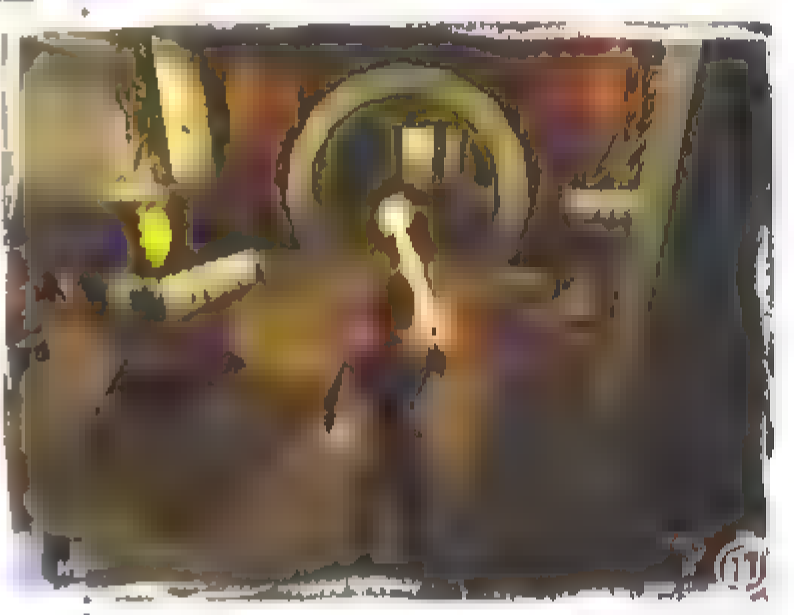


視覺效果表現如此不凡的遊戲，在加上優質的音樂特效之後，其懾人心魄的功效也就更為驚人。「星宇九號」遊戲在音效製作方面，不僅僅是背景音樂令人激賞，舉凡多環境音效等，亦都慎重其事的重新配音錄製。但凡遊戲主角所經歷的過程，如運輸傳送、人物的多項活動等，俱皆配置有難辨真假的音效，細膩處則在主角行過一片水窪時，也都能清晰的辨出水般的聲響。其「以假亂真」的逼真效果，非親身經歷實難以領略堂奧之妙。遊戲不但附加了震撼人心的全程語音，且其主要角色亦皆重金禮聘「星艦迷航記」原影集的演員進行配音錄製作業，遊戲製作的大手筆與用心程度，簡直已到了教人瞠目結舌的地步。

在諸多電腦遊戲創作的題材考量方面，「星艦迷航記」儼然是箇中翹楚，不僅年年可見到令廣大星艦迷陷入瘋狂的電視影集和電影等，同時已是遊戲製作的最佳腳本，單單是授權在電腦遊戲平台所製作過的著名星艦遊戲，已然躋身「族繁不及備載」之列，其熱潮似乎從未冷卻過。



拜現今3D顯示卡逾趨強悍，而3D遊戲引擎也漸臻成熟所賜，遊戲的製作儼然已到了「非3D不足以言遊戲」的境界，遺憾的是似乎獨不見3D動作類型的「星艦迷航記」遊戲。隨著「星宇九號」的問市，星艦迷這般的遺憾不但可獲得彌平，且將會有顯而易見、更上層樓的滿足感。



「星艦迷航記」已風光的「演化」到了三部曲，除了廣大星艦迷耳熟能詳的企業號與寇克艦長，眼下更逐步成功的轉換成「星宇九號」和以西斯科艦長為主軸，但凡忠貞的星艦迷都不應該輕言放過這款富含濃厚星艦味的新遊戲。即使是置身事外的非星艦迷，只要自認是玩家，您都應該親炙這一款經典星艦創作的多元性化身才不枉「玩家」二字。「友廉摸炎衆孃？」…別傻了！就是這麼「大衆」！




先別管一個種族的固有文化是否適合進行「轉賣」與「讓售」；也別管以微組合器所建造的類生物，從生物學的觀點可否歸類為活生物，要了解「星宇九號」的迫切任務是要控制並引導帕舂紅球中心的那道穩定但極易揮發的佛特隆射線，因為能藉以製造出具有驚人力量的武器。

所以，善用三度儀進行偵測、計算，以及資料傳輸通訊等，將有助於任務的執行。但須切記，莫在作戰中開啟三度儀，因為已裝備的武器將會被放進槍套裡，所有能取得的手持性武器皆有主要和次要的武器鍵，搞清楚箇中的差異性是絕對必須的。「光砲調變」可改變星際艦隊、貝久人，或是卡達西人的手槍型光砲的能量；利用三度儀掃瞄力場頻率，再將光砲能量調至與力場同樣的頻率，可使光砲射穿該力場。但力場產生器可不好找…

／ALEX
e-mail：alex sheu@msa hinet net






| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P-233 |
| ☆記憶體 | 32MB |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | K |

| 測試配備 |
|---|
| ☆P-433 |
| ☆196MB RAM |
| ☆AWE32 |
| ☆32X CD-ROM |
| ☆G-force 2 ME |

電腦硬體的日新月異，使得越來越多得電影躍上了電腦螢幕，尤其是深受大小年齡層喜愛的動畫電影，由於更容易移植到電腦遊戲上，因此近年來幾乎每一部動畫電影都會在遊戲中獲得新生。以下我們所要評論的就是由著名動畫電影“勇闖黃金城”所改編的電腦遊戲。

## 動畫改編的精彩劇情

或許國內對於勇闖黃金城這部影片並不熟悉，畢竟這部片子當時並沒有在國內上映，假如不是最近協和國際正式代理該影片，現在大家可能還無法租到有字幕的DVD版本。這是一部描述友誼萬歲的冒險戲劇動畫鉅片，片中一對哥倆好的小騙徒圖力歐和米高伊，在無意間得到一張傳奇的黃金城寶藏，自以為從此發了大財，但他們隨後就被關在西班牙大航海家科提斯的船上，當這對好朋友冒著生命的危險，靠著一匹絕頂聰明的戰馬艾提佛的幫助成功逃出生天後，竟然誤打誤撞，讓他們找到了黃金城厄爾朵拉杜，接下來便是他們在黃金城一連串驚險萬分的冒險旅程。



## 適合各年齡層的難度

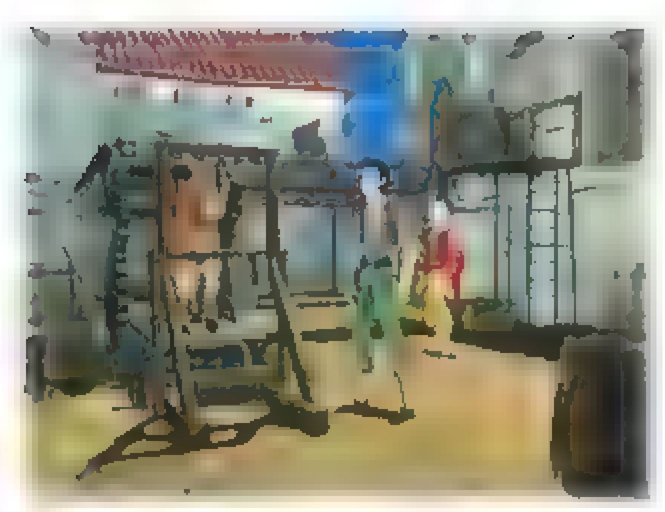
本動畫的遊戲版本是由夢工廠交給位於英國的Revolution來製作，這個小有名氣的公司一向以開發冒險遊戲為其專長，比較著名的作品有Broken Sword“斷劍”系列等。在改編成遊戲後，製作小組很漂亮的把劇情切割八個章節，每個章節都有一個主要的謎題，章節間串接著精彩的電影動畫。



或許為了滿足原動畫老少皆宜的年齡層，遊戲中的謎題設計得十分簡單直覺，在一個謎題中可以使用的物品不超過五項，而且不再用到的物品過關後會自動消失。遊戲中的主角永遠不會死，就算犯了錯也只是從犯錯前的選擇重新開始，假如你是冒險老手的話，可能不到五小時就能結束整個遊戲。不過也因為難度不高，相當適合冒險新手或較低年齡層的玩家們。

## 精緻的畫面表現

遊戲中的畫面是用固定的背景配合3D造型的人物來進行，由於所有的多邊型都集中在人物身上，因此每個人物的造型都十分逼真，簡直像極了活生生從動畫中走出來的立體人物。當然從人物的動作中我們也可以明顯看出遊戲裡使用了Motion Capture的技術，舉手投足間都十分自然，誇張的表演方式更把動畫的精髓發揮得淋漓盡致。當

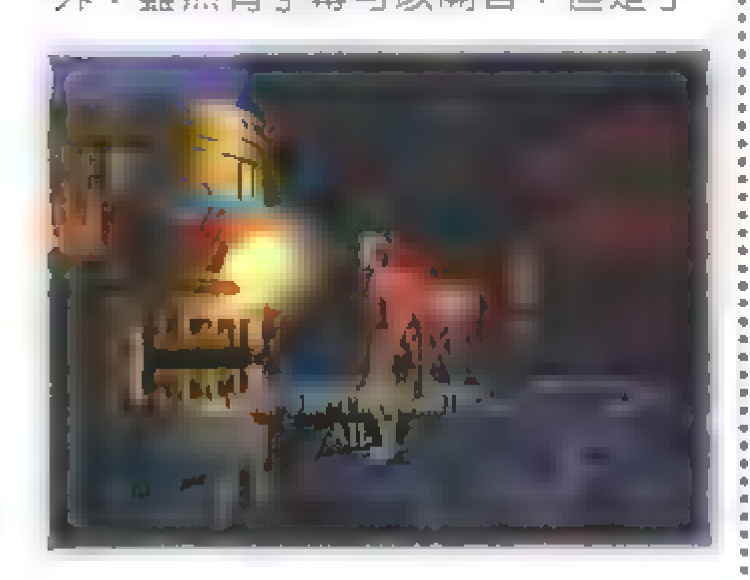


然背景畫面也有電影動畫的水準，雖然經過模糊處理的畫面有時跟邊緣銳利的物件格格不入，但比起早期惡靈古堡或太空戰士PC版的鋸齒狀已經好上許多。整個遊戲的過程都令人十分賞心悅目。



## 充滿性格的全程語音

在音效方面更令人拍案叫絕，雖然請不到原動畫的凱文克萊(曾演過"冒牌總統"、"颶風戰警")與肯尼斯布萊納(曾演過"亨利五世"、"瑪麗雪萊之科學怪人")來擔任兩位主角的配音，但仍然生動的表達出動畫中兩位角色南轅北轍的個性。唯一的缺點可能是怕配音員不同所造成的聲音斷層，因此所有的過場動畫都只能擷取主角沒有出聲的部份，好像在看默劇一樣。此外，雖然有字幕可以開啓，但是字幕無法暫停，且遊戲中充滿了口語話的用詞與俚語，最好有一定的英聽能力才能充分享受遊戲的樂趣。



## 操作界面有待改進

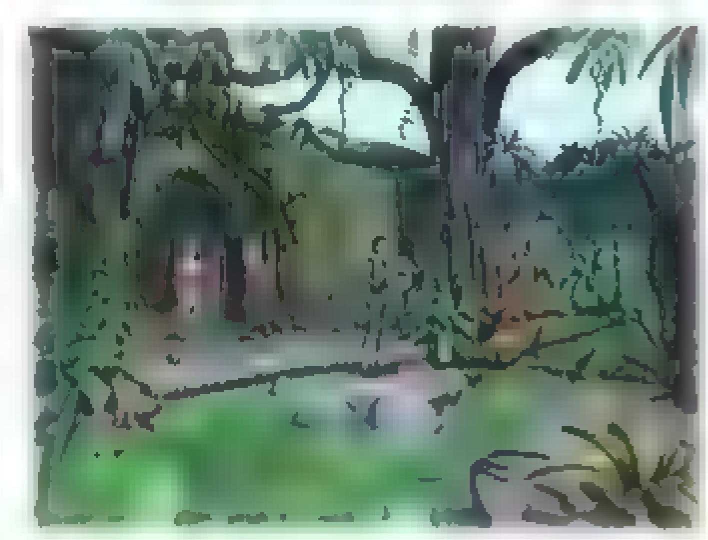


遊戲裡讓人唯一感到較不方便的，大概就只有操作界面了。解謎的過程除了鍵盤跟搖桿外並不支援滑鼠，只能用鍵盤或搖桿的方向鍵來移動人物到特定的地點執行動作。這種方式在"惡靈古堡"這類帶有動作成份的遊戲中或許有其必要性，但在這個個純解謎的冒險遊戲裡只會造成玩家的不便而已，常常為了要撿取某些物品就要轉動人物轉個老半天，比較起來還真讓玩家懷念早期一鼠走遍天下的冒險遊戲。這大概也是所有從遊樂器移植的過程中無可避免的缺憾。幸好遊戲裡無論鍵盤或搖桿兩者都可以讓你自行定義按鍵，讓你可以定義你最順手的鍵盤配置。況且比幾其他同類型的遊戲，"勇闖黃金城"的感應範圍設得相當大，不需要為了與某人對話而對上老半天，這些設計多少可以抵銷掉移動人物的不便。

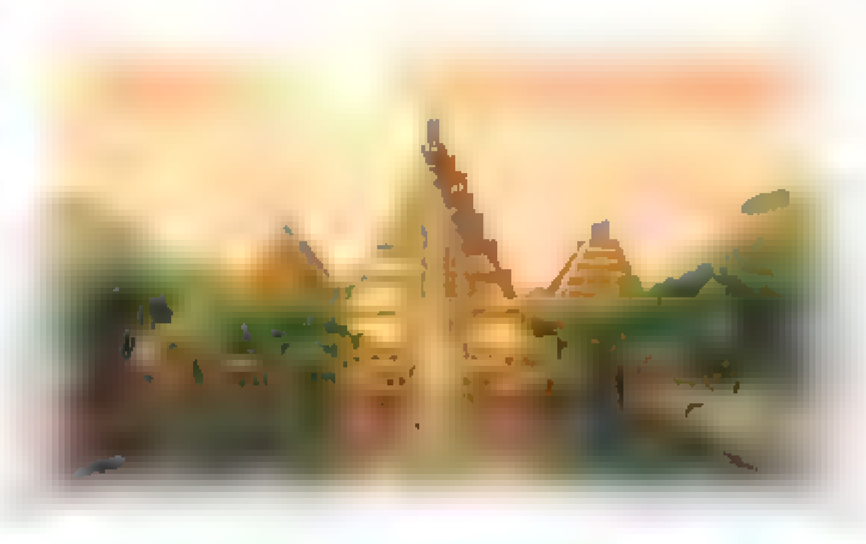



## 結語

以往改編成電腦遊戲的電影，由於呈現媒體的特性截然不一，大部分都走向失敗一途，少數成功的範例都只是取材電影裡的精髓，實際進行時的遊戲內容跟電影劇情常常會有極大的差異。而"勇闖黃金城"不但真實保有電影原貌，卻又不失遊戲性。假如不是遊戲過程過於簡短，謎題也



太過簡單的話，或許本遊戲有機會進入"最佳電影改編電玩"的行列中。在此誠摯推薦不常接觸冒險遊戲的玩家，至於那些資深的冒險老手們，還是讓我們來一起來期待斷劍系列的最新續作：Broken Sword - The Sleeping Dragon吧！





## 破關藥方

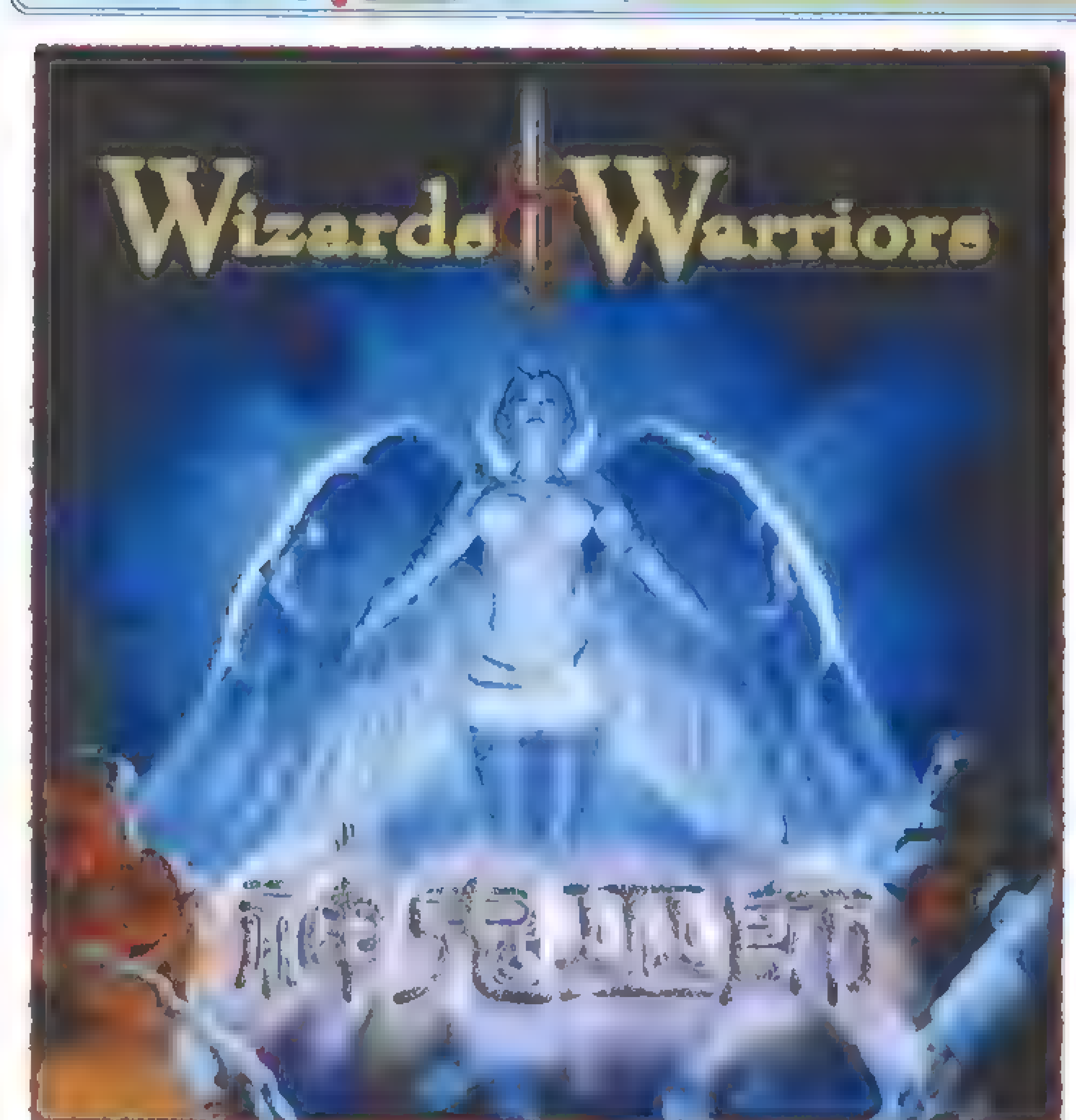
1、調查所有發亮的東西　一旦到達一個新地點，先用動作鍵調查所有當您操作的人物面對它時會發亮的物件，包括人與動物等。一旦獲得了新的進展，如取得新物品等等，記得盡量重新再調查一次，有些劇情或對話要經過兩次以上的調查才會繼續推演下去

2、不用怕嘗試錯誤　由於遊戲裡的角色絕對不會死掉，最多只是重來而已，所以不要怕嘗試任何的錯誤，假如不小心卡關，就把物品欄中所有的物品都用在所有會發亮的物件上看看　也不用擔心到下一個關卡會忘了帶什麼物品，因為假如沒有帶齊必備物品的話劇情根本不會推演下去

3、善用角色切換的功能　遊戲中兩個角色的特質不一樣，Tulio較擅長攀爬，Miduel則力大無窮，許多劇情中您必須在兩位主角甚至動物間切換才能過關，而部份劇情甚至要仰賴特定的角色來觸發事件，因此假如您發覺用這個角色已經無計可施時，不妨換另一個角色試試看，有時便會觸發特定的對話，而這些對話正是過關的關鍵。

／路易王






| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P II-233 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 32X |
| ☆操　作 | M |

| 測試配備 |
|---|
| ☆AMD-K7 |
| ☆256MB RAM |
| ☆GeForce256顯示卡 |
| ☆50X CD-ROM |
| ☆SB-LIVE音效卡 |

神鬼巫師（wizards warriors）是一款由ACTIVISION所推出的3D RPG遊戲，在國內則是由第三波所代理發行，是一款風格相當傳統的角色扮演遊戲。

初看到這個遊戲的感覺，好像看了許久不見的老朋友，在現在市面上充斥著一堆華麗3DRPG遊戲的時代，居然還有這種畫面，這種"純純"玩法的傳統RPG出現，呵呵，讓我們這種老骨灰真是一看到就愛不釋手。



## 畫面表現稍嫌落伍 不過氣氛不錯

遊戲畫面中在城鎮的畫面是以靜態圖片顯示，而原野跟地城的冒險畫面則是以3D立體畫面顯示，整體來說，畫面水準給人的感覺有那麼一點落伍，好像是二四年前的水準，跟現在一堆精緻又華麗的3D遊戲比起來有相當的落差。



不過雖然畫面精緻度不高，但是在氣氛的營造上卻是做得不錯，不論是幽暗的樹林、陰森的墓穴、壯觀的大湖等，遊戲該呈現出來的味道都有抓到，所以還算是讓人不會覺得平淡無奇，玩久了也不會有看膩了的感覺。

此外，遊戲雖然在場景3D造型上有點粗糙，不過在人物方面倒是還好，玩家可以很清楚的看到冒險者身上各種裝備物在人物外型上所產生的變化，而且還區分有男女不同造型（比方說鎧甲穿在男冒險者身上跟穿在女冒險者身上所造成的變化不一等）。






「神鬼巫師」在遊戲內容上可說是一款道道地地的RPG遊戲，城鎮、地下城、怪物與NPC、任務、事件與魔王，可說是再傳統也不過了。除了基本的技能與魔法外，遊戲中還提供了眾多的種族與職業，以及RPG玩家所期待的人物轉職機能。在種族方面，除了人類、精靈、矮人、地精與小妖精外，還加入了蜥蜴人、豹人、象人、野豬人與鼠人（感覺好像動物奇觀說，絕對可以讓您組出一支馬戲團隊伍。）而且每個種族都有自己獨特的3D外型喔！



在職業方面，除了基本的戰士、法師、牧師與小偷外，還可轉職成野蠻人、聖戰士、遊俠、女戰士、吟遊詩人、刺客、巫師、僧侶等。此外，本遊戲最大的特色便是加入了東方世界的職業，如禪師、日本武士、忍者等。而且這些職業不是只有頭銜而已喔，你是真的可以買得到全套的忍者服、武士刀、手裡鏢，以及禪師的中國服等（你能想像一個鼠人穿上全套忍者服那副酷樣嗎？）。



以前，當筆者玩RPG遊戲時，最喜歡把遊戲主角練成一個聖戰士（PALADIN），但是這次，筆者倒想真的想把主角練成日本武士來看看，再買副全套的日本鎧甲、武士刀來裝備。或許，這便是本遊戲帶給筆者最大的新鮮感吧！




為什麼說這是一款可以滿足練功狂的遊戲呢？呵呵，那是因為遊戲中提供了所謂轉職的功能。只要你人物屬性能力到達一定條件，那你便可以選擇將你的人物轉職成其他的職業，而且只要一轉職，人物等級便掉回第一級，讓你從頭練起（當然，會保留住原先職業的技能與法術）。也就是說，你可以不斷的轉職再轉職，直到練出一個你滿意的全能人物為止。還有更誇張的是，遊戲中為了怕你把魔王們都打光後沒東西可練功，甚至還提供重新設定整個冒險世界（但是保留人物資料）的功能。所以啦，在遊戲中只要你想練功，是絕對不用怕沒技能可練，沒怪物可打的。以往這種練功遊戲好像多是遊樂器上面的說。








的確，本遊戲是進口的國外遊戲中，少數沒有支援任何網路功能的，如連線對戰、下載新怪物、地圖等。雖然對一個正統的RPG遊戲來說，網路功能可說是畫蛇添足，可有可無的。不過看在現今進口的國外遊戲幾乎款款都有提供網路功能的情況下，我們就把此當一個話題來談吧！



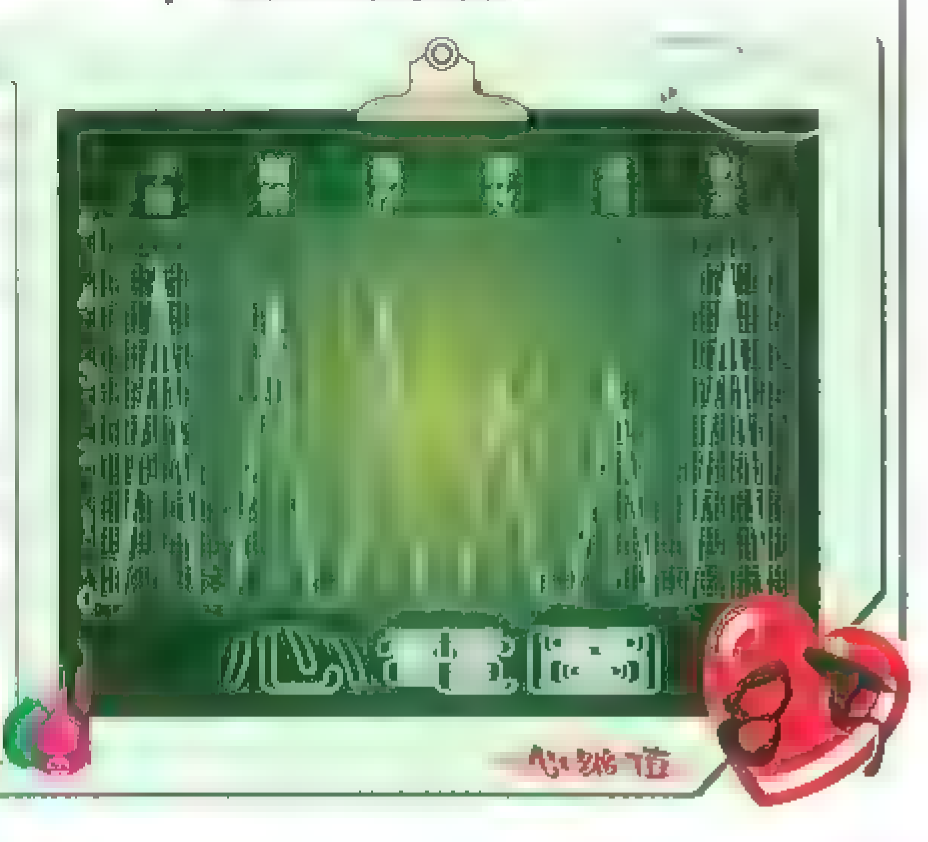
現在第三波所代理的英文遊戲都漸漸的有一種趨勢，那就是隨遊戲附上簡單攻略。當然這個遊戲也一樣，裡面附上了一本薄薄但是卻很實用的攻略本。喔喔喔，我真是愛死這種趨勢了（好吧，我承認，我的英文很爛嘛），所以在這裡特別在手冊這一項分數上再加上了0.5分，藉此感謝第三波照顧我們這些英文不好的玩家。

## 藥方 破關藥方

遊戲一開始，在準備創造冒險隊伍的時候，就必須先規劃好你每一個角色預定的轉職路線，仔細的閱讀說明書上面對轉職職業方面的介紹，再依照轉職所需的屬性能力去創造你的人物，這樣可以讓您省掉很多很多調整屬性等待轉職的時間。

比方說，你的戰士人物日後想轉職成聖武士（paladin）的話，那裡最好在一開始創造人物時就分配一些點數在儀容這個屬性上（雖然這個屬性對你的戰士可能用途不大）。如此等日後你戰士可以轉職的時候你就可以馬上轉職過去，不用因為屬性條件不夠而拼命升級調屬性（你可能必須昇個三四級甚至五六級才可以調整到符合條件的屬性）。

／G.R.X
grx@pchome.com.tw



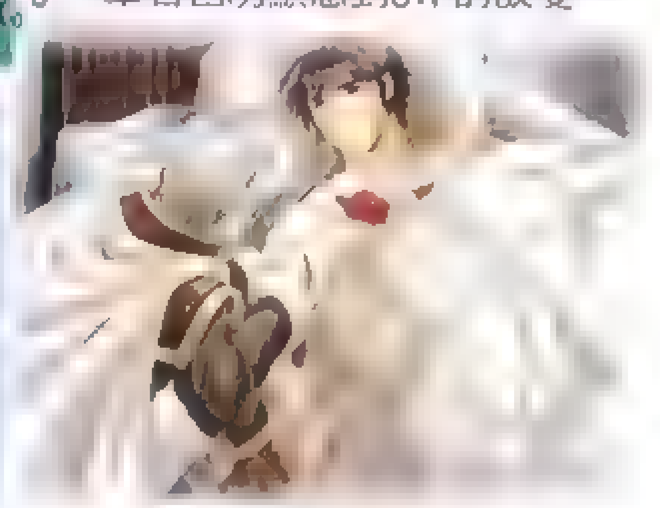



基本規格
☆機　型：P-166
☆記憶體：32MB
☆光碟機：4X
☆操　作：M

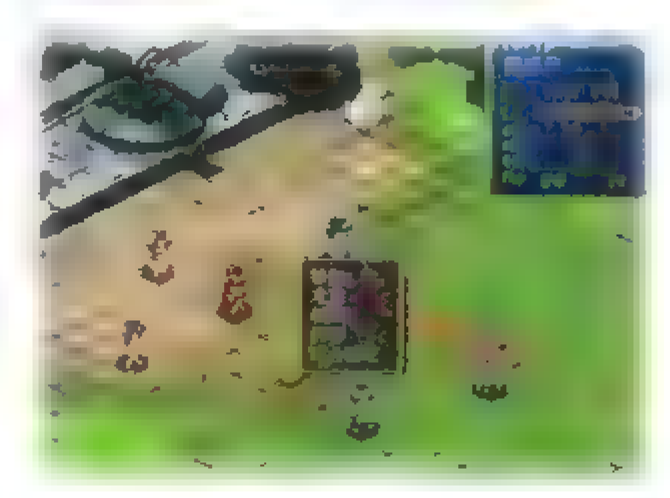
測試配備
☆PⅡ-233
☆64MB RAM
☆AWE64
☆24X CD-ROM

這是筆者第二次玩這套遊戲，前次玩已是半年前的事情了；至於一代更不用說，那算是非常古早的記憶了。當時會接觸到這套遊戲，是被原畫——山本和枝老師精湛的畫技所吸引，自然而然也喜歡上她筆下的人物。

老玩家重玩「新聖魔大戰」(以下簡稱C.F）時，多少會感到無聊。遊戲只改變少許地方的劇情、對話選項仍是沒變！筆者對此感到很不以為然，難道說改變一些遊戲設定，再冠上個'新'字，就能成為一套全新的遊戲再出版嗎？這樣對消費者有點說不過去；不過，這些想法，隨著遊戲的進行便漸漸淡了，筆者也明顯感到C.F的改變。



首先，從遊戲畫面來看，很明顯的有多處變動：死板的對話框變得比較漂亮，可以自由調色；切換章節時以大地圖帶過的手法也不錯；畫面表現的光澤比較自然……諸如此類的變化讓筆者將遊戲初時的不愉快漸漸變淡了。不過，前作中一些好用的功能不知道為什麼不見了，尤其是筆者很喜歡的人物能力值一覽中，可愛的角色狀態圖也刪掉了…令人扼腕。而「回復泉水」確實是項體貼玩家的設定，但泉水的位置有時會太偏僻或過於深入敵陣，回復的體力值也十分有限，讓人有遠水救不了近火的無奈感。



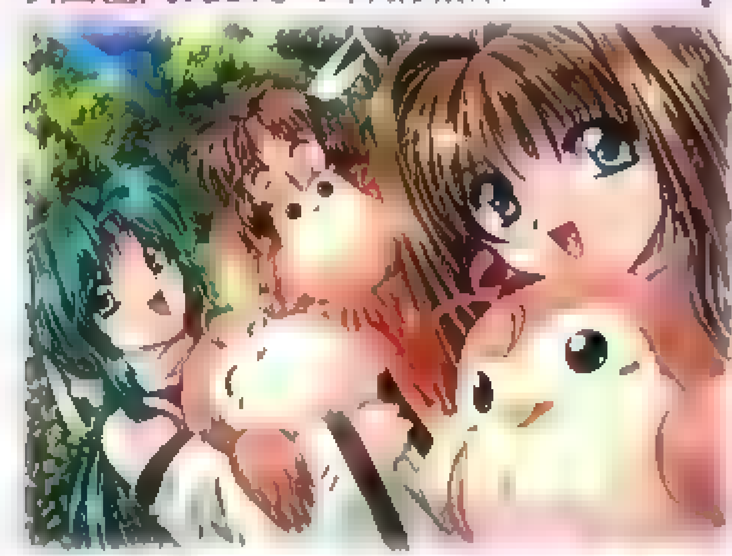
再來，重新畫過的小人物及戰場地圖彰顯出立體感，CG畫面也變得更加精美而亮麗，不過數量有減少就是了。敵方陣營有增加一些樣貌討喜的NPC，連信必優的商標「迪波麻雀」也有出現唷！還有從前被罵到臭頭的魔法效果，也變得更加細緻，其中「無限制回復」便是很好的例子；不過，「聖魔大戰」中原本有些歐式感覺的魔法名稱，一律改成比較白話的寫法，雖然一目了然，但失去了一些原作的感覺；至於光碟中收錄的六款桌布，都是出自山本老師的巧手之下，畫迷可以仔細瞧瞧。



音效及音樂方面，平心而論，C.F的音樂並不是什麼震撼人心的大作，不過也不至於淪落成催眠曲，相對的戰場上角色的吆喝聲倒顯得單調許多！這次C.F特別新增了全程配錄的語音，不過，需要分次安裝語音檔案實在有些麻煩。

角色個性及劇情鋪陳算是這套遊戲的一大賣點。伏筆不多、敗筆不多、疑點不多，三大不多有好有壞，故事是典型的英雄與魔王大戰，但兩方又各有矛盾的地方。筆者挺喜歡遊戲中某些意寓深遠的對白，讓人不免會思考，稱為正義的那一方到底是誰？眼睛所看見的事實是謊言亦或是…？在上位者的賞

埜、居下位者的無奈，人心的狡詐跟善良，許多隨著劇情而衍生出的疑問及解答，編排得很好，不會有灑狗血的嫌疑。可惜的是，在陰盛陽衰的情況下，難免會有些「殺必死」的精采鏡頭出現，遊戲小組為體恤年齡過小的玩家，將「過敏」的CG畫面都拿下來了，也因此會有劇情銜接不上的情況，有時候還會以白色閃光表示事件的結束…。



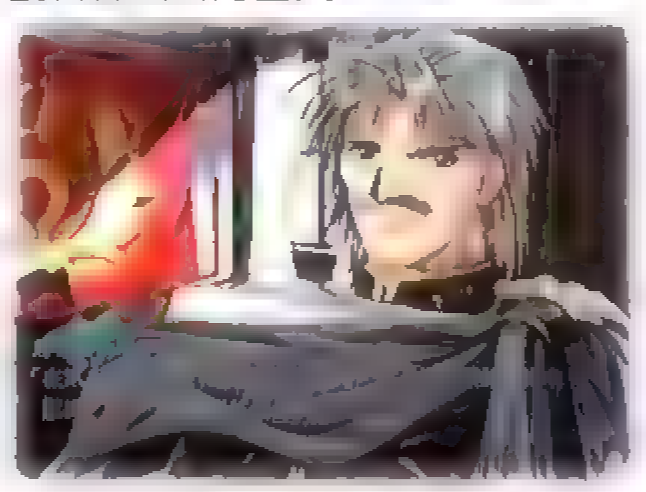
另外附帶一提，說明書的封面變得更加漂亮了！增加了更多的人物介紹，但刪掉了法術介紹，還有，新版的光碟由一片變為三片，奇怪的是，僅僅加入語音再做些調整，有需要用到三片光碟嗎？況且還要手動換片安裝語音檔案，實在有點麻煩；遊戲新的開頭動畫雖然比較模糊，但意境表現得比較好，加上新寫的選單項目，都讓玩家的眼睛「很享受」。



最後，來看看其他改變的地方及缺失。雖然增加了回復泉水，但C.F卻刪掉了原先頗有創意的「吃愛心升級法」，令筆者有些錯愕，而本作中的奧義，其實跟舊作的「必殺技」差不多，不過兩者的表現方式不同就是了；C.F中能跳過已經打過的戰鬥場面，是一項頗體貼的設定。以往設定不良的能力值（高攻擊力或超強魔法的存在），這新作中都已改善完畢了，雖然到最後角色都免不了成為血牛一條（就是HP多到打不死的意思），但也無所謂啦！



要注意的是，C.F也犯了一個一般同類遊戲常犯的缺點，那就是一「玩家」無法享受「戰鬥的樂趣」。C.F剛玩時，感覺確實不錯，但是到了後來，因為沒有更多創意之舉、無法讓人耳目一新，理所當然的戰鬥變成一種陪襯，遊戲成了觀看CG圖片的工具。

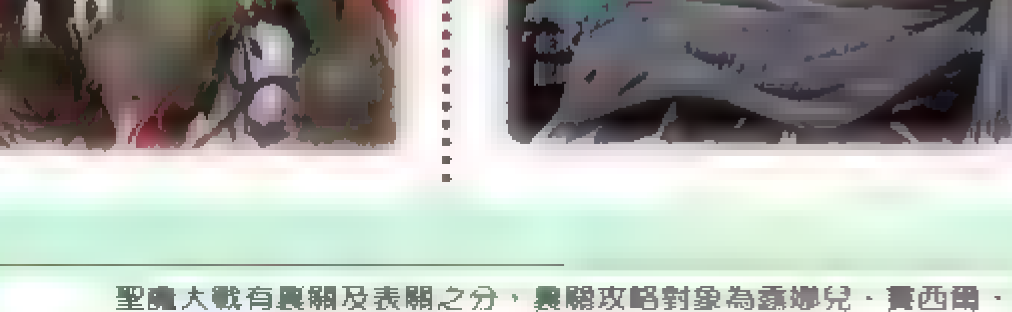


還有，遊戲中期常出現連續作戰的情形，雖然是為了配合劇情才作此安排，但卻讓人產生厭煩的情緒，無法了解這場戰鬥存在的意義，實在是非常可惜；玩到後期，更恨不得能有密技能直接跳關的衝動；製作小組若能注意到這點，縮短戰鬥時間，並加入更多創意點子（例如想想其他破關的方法，奪取寶物或怎附帶過關的趣味性條件），應該可以有所突破。



總結以上結果，新聖魔大戰在某些方面變得很好，但相對也失去一些既有特色；有好有壞的情況下，如何兼顧兩代優點又開創出更多好玩的遊戲，相信是需要特別注意的地方；沒玩過聖魔大戰的玩家，可以去買來玩玩，至於已經有前作的朋友，手頭寬裕又無聊的話，還是可以嘗試看看。





## 藥方 破關藥方

聖魔大戰有裏關及表關之分，裏關攻略對象為露娜兒、賽西爾、席瑞拉、索米雅　表關則為漢娜、雅莉亞、蒂雅、裴蒂。

*進入裏關需要四個條件*

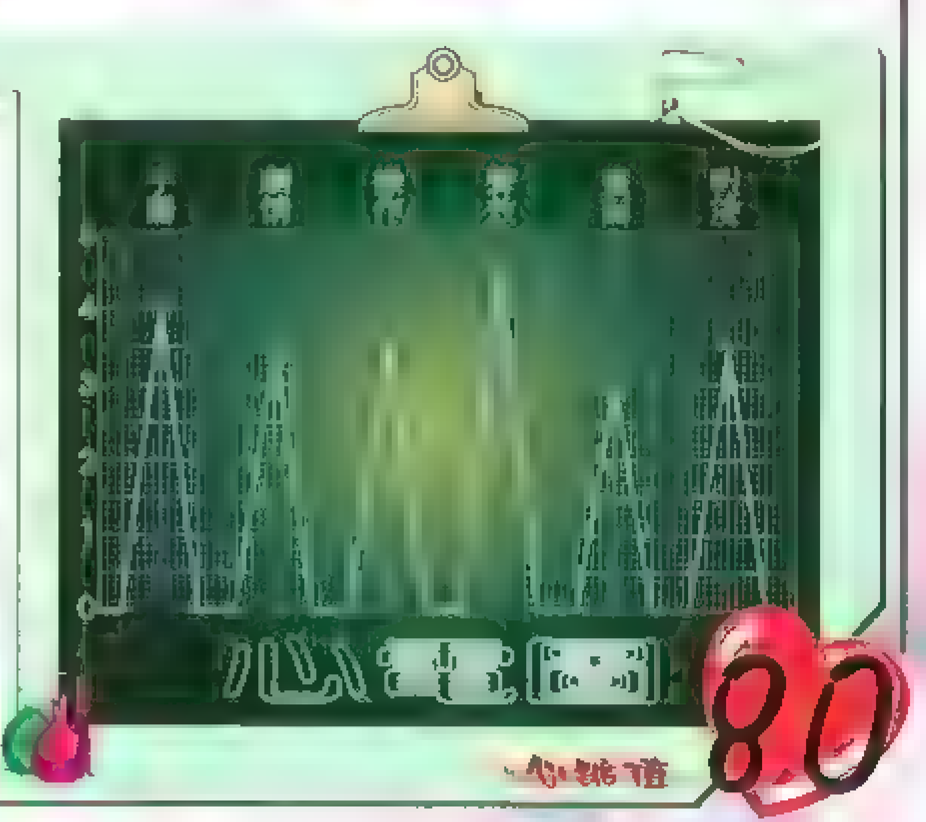
1　選擇讓索米雅部隊主攻
2　選擇教訓索米雅一頓
3　選擇帶露娜兒去逛街（帶她去）或陪賽西爾聊天（不帶她去、走近路回宿舍、去看個究竟）
4　在蜜露嘉的告白，選擇抱她

表關結局決定在第十七章，符合誰的條件就走誰的路線，結局若沒有符合對象則走裴蒂的結局。

至於裏關結局，是在進入裏關後，若該角色對話全對，則走該角色結局；若兩者以上對話全對，則比較愛情值高低決定，至於什麼選項是正確的，請玩家自行嘗試吧！（順著攻略對象一點就是　　　）另外，角色習得必殺技的等級是：露娜兒LV13、雅莉亞LV16、席瑞拉LV17、修伊LV17、漢娜LV20、賽西爾LV20、裴蒂和索米雅一加入就會必殺、蒂雅LV20。

／紫雲





| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P-200 MMX |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 8X |
| ☆操　作 | M、K |

| 測試配備 |
|---|
| ☆PⅢ-550 |
| ☆256MB RAM |
| ☆AWE64 |
| ☆Voodoo3 |
| ☆50X CD-ROM |




老實話說，對於泰半以動作取勝的類型遊戲，玩家實在不必太過費神去釐清故事情節的來龍去脈：即使是有心要弄清楚「神鬼在哪裡、奇兵在何處」(用臺語念會比較對味)，遊戲手冊也只恐未能滿足玩家需求，此話有待「後續報導」，但是，就讓咱們先且直接切入正題吧！



這一款與發行多年的電影同名的新款遊戲，最大的成就應在於優質的遊戲畫面，與大量運用色彩繽紛、光影效果極佳的可觀過場動畫，這確是堆砌遊戲成績最為有力的兩大支柱，也是遊戲最為吸引人的賣點。針對這款遊戲在美術方面的超炫表現，草民個人願給予極高的評價。



遊戲的進行方式可分為冒險任務模式與格鬥模式兩大部分，冒險任務的執行又因任務的性質、內容之不同，而分由三名主角人物以接力方式為之。為因應任務的特殊場景、敵人性質、任務標的等等因素，三名主角也各設計有特殊的能力以資運用。多明尼達斯的攀爬天花板、伏擊、蹲伏前進等獨門功夫，極適於需採祕密行動的任務；身型壯碩的奧則以強擊衝鋒、正面肉博等技能見長；而唯一的女性達奇歐則擅長隱身術和魔法攻擊。此外，在物理性攻擊的能力上，三名主角則皆具特殊連續技的技能。這三名特殊技能殊異的主角人物，交叉出現在各大任務場景之中，顯然已達成兼顧遊戲變化性的課題。



冒險模式的任務內容可粗分為八大關卡，而遊戲的場景則涵蓋了伯特王子的官邸、歐古拉煉冶場、廢墟城市、荒廢的神廟、奴隸的住處(包含兩關)、愛爾羅斯王國的城堡和赫薩格爾的堡壘，不唯場景造型、風格殊異，各具獨特的風味，且各場景間更有環環相扣的牽連性，頗有前後相互呼應的態勢。各大任務場景的結構雖不致太過於複雜，但其間的曲折、環繞特性，確也足夠玩家花一番心思去釐清了。是故，玩家於汲汲營營完成任務的同時，似可稍作停留以觀賞愛爾羅斯王國的「建築」之美學。



至於另一項「華而不實」的格鬥模式，則全然是移植格鬥遊戲的精髓。在此模式下，玩家可任選三名主角之一進行格鬥，而格鬥的對



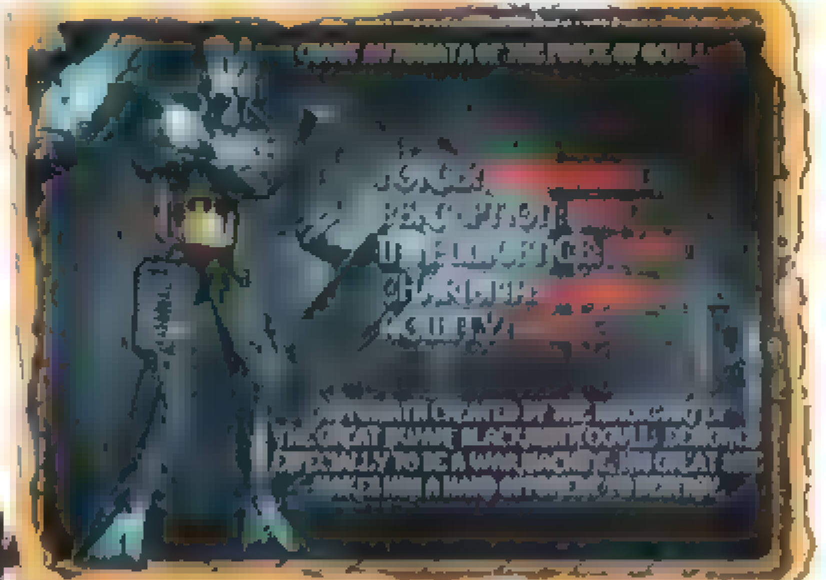




象則全是出現在任務模式裡的大堆頭敵人，只要在劇情模式曾出現過，且是手下敗將的敵人，在此地皆可以強弱程度由淺入深，挑選為格鬥的對象。玩家大可藉此鍛鍊戰鬥的操作方式，以及不同主角的特殊技能演練。可惜的是，這個模式下所練就的「功力」，並無助於任務模式的進行，自無關於主角人物的「等級」問題，全然只為讓玩家「熟練」滑鼠與鍵盤必須同時操作的習慣性而已。對於這個「小鼻子小眼睛」的設計盲點，草民本人是感到極其可惜的，且深為扼腕嘆息。如果這兩種遊戲模式能夠結合，則格鬥模式當不致淪於可有可無的附屬地位，且不啻為遊戲的耐玩度注下一劑強心針。

既是動作遊戲，且又以三名主角的特殊技能為戰鬥的主力方式，則人物確實的操控方法自是決定勝敗的關鍵。可恨的是遊戲手冊對於人物的操控方法之介紹，簡直尚不堪以「乏善可陳」形容，僅僅以玩家大可在遊戲中見到的一頁畫面刊出的方式呈現，教人不得不做出合理懷疑，負責遊戲手冊翻譯、編寫的人員，是否連自己都尚未能搞懂呢？無可諱言，遊戲手冊的編寫，確實是粗糙得可以，玩家或許得親自在遊戲裡遭遇迭次的失敗以後，方能對此遊戲的「全貌」有個概略性的了解。換個話說吧，再不濟也可以將遊戲手冊「原文照登」，玩家或許還能看得較清晰明白哩！誠然是「懷璧其罪」的最佳寫照。





時下的大堆頭遊戲大抵很難見到非3D全螢幕的畫面了，這款遊戲的3D引擎效能頗佳，在「還算可以」的電腦配備上玩將起來，流暢度可謂「一洩千里」、毫無阻滯，加上超質優美的遊戲畫面烘托，其賞心悅目、極度快感的舒暢自不待言。唯缺點是，主角人物在場景中轉換視角的時候，常有部份景物會無端出現一塊「黑布」的現象產生，不知是否由於顯示卡作祟所導致。可確定的是，這樣的小缺失，委實份屬「瑕不掩瑜」的範疇，吾人當不必「雞蛋裡挑骨頭」，硬是將之歸咎為遊戲的罪狀。而且，更與代理遊戲、翻譯編寫遊戲手冊無關…

若謂這款遊戲的樂趣何在，眼明手快、得心應手的解決敵人當是最具代表性的答案。一如格鬥遊戲般的操控方式是最具挑戰性的一環，稍有不慎則滿盤皆輸，加之遊戲裡的三名主角人物的操作更是方法各異，在在都挑動著玩家最敏感而外露的神經。遊戲雖無同名電影的氣勢磅礡，但卻也足夠玩家「神鬼」上好一陣子了。






奉勸玩家們在進行完冒險任務的第一關卡以後，先好好的在格鬥模式裡鍛鍊一番，以熟悉各個主角的特殊技能操作方式，這對於往後的任務執行有著決定性的幫助。且因敵人必須是在冒險任務中出現過且嘗過敗戰，才會出現在格鬥模式的可挑戰的敵人選單中，因此每完成一項任務以後，務須回返格鬥模式以熟悉不同敵人的對戰方式，且應各以三名主角分別輪番出場挑戰才是。即以物理性攻擊為例，敵人所持用的武器種類之不同，其發動攻擊的部位也就各異；而同一名主角在面對手持不同武器的敵人時，展開攻擊的部位與方法也要隨之改變，否則不僅導致攻勢被瓦解，且鐵定會遭受敵人的連番反擊的。唯有藉由格鬥模式的實戰，方能針對不同武器理清對應的招式。

／ALEX

e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net

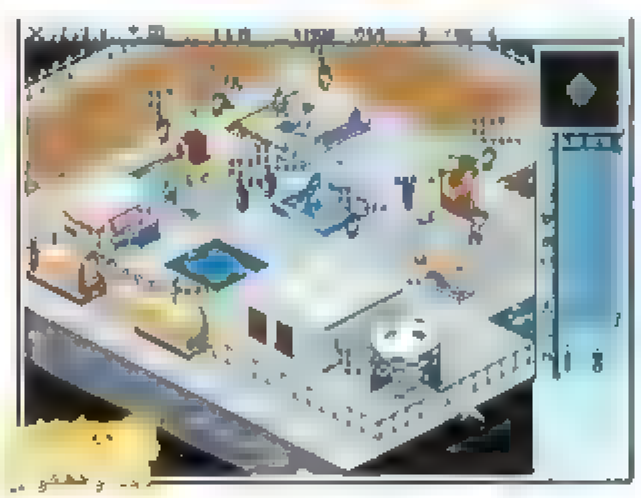




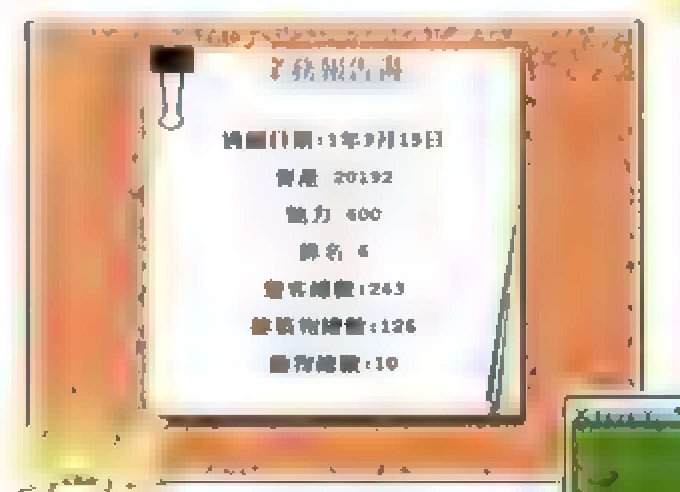

| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P-200 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 8X |
| ☆操　作 | M、K |

| 測試配備 |
|---|
| ☆Celeron 400 |
| ☆128MB SDRAM |
| ☆60X CDROM |
| ☆SB Gold |

從圓山到木柵，筆者很幸運地擁有那麼好的雙親與女友，他們帶我去看可愛的動物，讓我的童年與青年沒有憂鬱地哭泣過。說起我們人類這個奇怪的萬物之靈，居然發明了動物園這種設施，把一隻隻的動物關在籠子裡面，雖然有點可憐，不過這樣也讓牠們無法再危害人類了。言歸正傳，要將一個動物園經營成功並不簡單，如果今天換你來當動物園的老板，你能把它辦得有聲有色嗎？《動物天堂》就是這樣的策略遊戲。



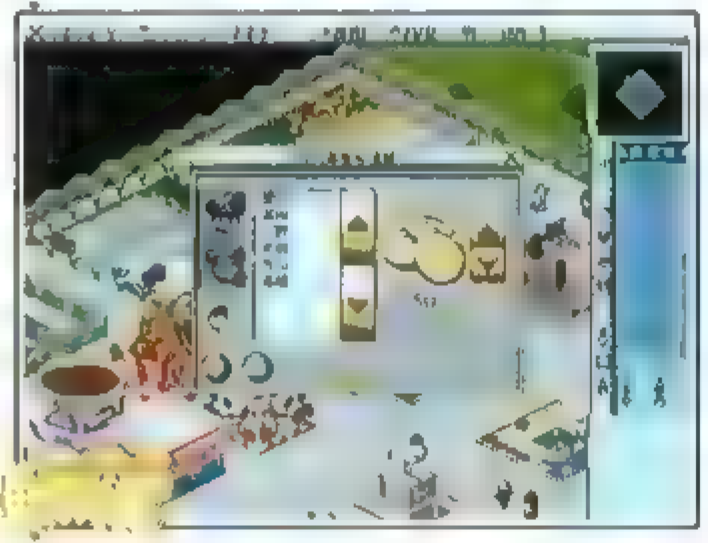
童話般的開場動畫，長頸鹿、猴子、熊貓與虛構的翼龍紛紛登場，讓人對這套遊戲充滿了期待。看完說明書的一些操作與初步指導，筆者就從任務模式開始了，因為貪心之下蓋了一堆設施，想當然爾很快地就破產了，正所謂的君子不貳過，玩第二遍時已經成功地轉虧為盈。看到自己經營的動物園擠滿了遊客，柵欄裡的可愛動物活潑亂跳的，店鋪裡的餐飲與紀念品銷售一空，筆者不禁覺得自己很有當老板的天份。



在內容設計上，《動物天堂》最大的特色應該就是它的即時性，在你作出決策的時間內，遊客會持續不斷地在人來人往，你必須在月初、月中很有計劃地完成一些事，讓月底收支能夠平衡，進而賺大錢。大致上挑月初來蓋商店是個不錯的選



擇，這樣月底就可以把成本賺回來，你還會發現有的商品賣得特別好，才到月中貨就已經全部賣光，眼見有利可圖這時候你應該懂得提高物價，而下個月的進貨量也該提高了。

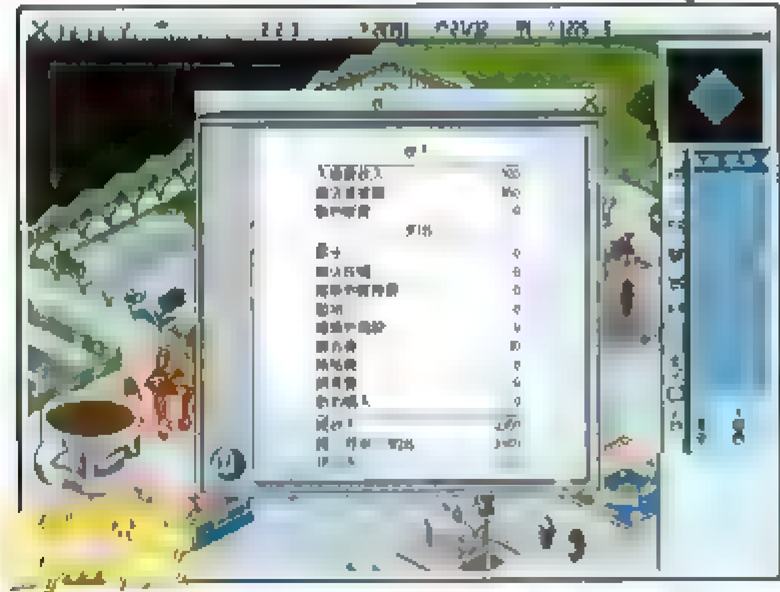


除了金錢，魅力應該是《動物天堂》裡面最重要的屬性了，蓋愈多的設施會提高動物園的魅力值，所以只要錢夠就應該努力地擴建動物園，當魅力提昇後你可以將入場券的價格調高，這又會是一筆可觀的收入。人員的聘雇也是遊戲的重點，每個店面都要雇一位店員才能開張，維修人員會保養園內設施的耐久度，清潔人員的勤奮打掃才能維持動物園的魅力（遊






客會亂丟垃圾)，而你必須任用多位研發人員，否則新的設施不會被開發出來。



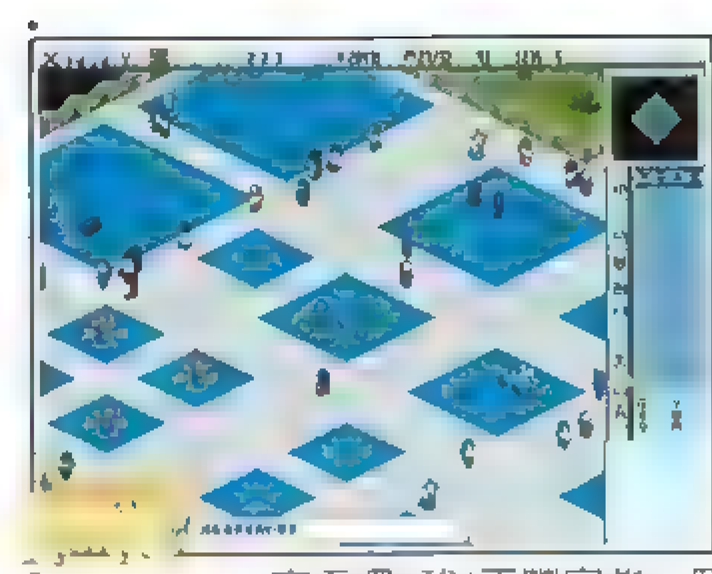
遊戲在事件的豐富性上略嫌薄弱，除了地震、動物生小baby、不明飛彈攻擊、飛碟贈送動物與動物園名次評選以外，似乎沒有其他的事件了，此外競爭的對手也是完全看不到數值的，只知道當玩家的魅力與財富有一定水準時會被評選往上推進名次。筆者覺得這方面多加強一點會更有趣，例如增加一些辦活動的選項，偶發事件也可以增添一些像新聞採訪、善心人事捐款、動物逃脫、學校旅遊，或是也可以利用點小手段來打擊丟飛彈的卑鄙對手。



在程式方面筆者發現了一點缺失，筆者在載入遊戲時偶爾會出現一些DirectDraw的錯誤訊息，下載修正程式後也沒有獲得完全的改善。幸好這個問題不大，當掉後強制結束回Windows再重新進入遊戲也就不會發生了，應該不致於影響遊戲進行。AI方面維修人員在大地圖上似乎有點小問題，在H形地圖那一關的時候，筆者的維修人員明明很多，但就是不會繞到另一端有連接維修道路的設施，當設施耐久度變成0後野獸就紛紛跑出來了，見人就吃瞬間片血流成河，《動物天堂》變成了人間地獄。



在動畫的表現方面，《動物天堂》擁有生動有趣的過關3D動畫，萬一你不幸倒閉了也會有段日落黃昏、大門深鎖的悲慘動畫。在遊戲裡每棟設施都製作得十分精緻，當鮮明亮麗的建物蓋滿動物園時，一眼望過去真是相當地美觀，只見遊客們搖動著雙手去逗弄柵欄裡的動物，實在是一幅溫馨的畫面。筆者覺得音效



方面還可以再豐富些，例如點選咖啡店時可以發出杯子碰撞的聲音，點選遊客時也可以加段有趣的語音。

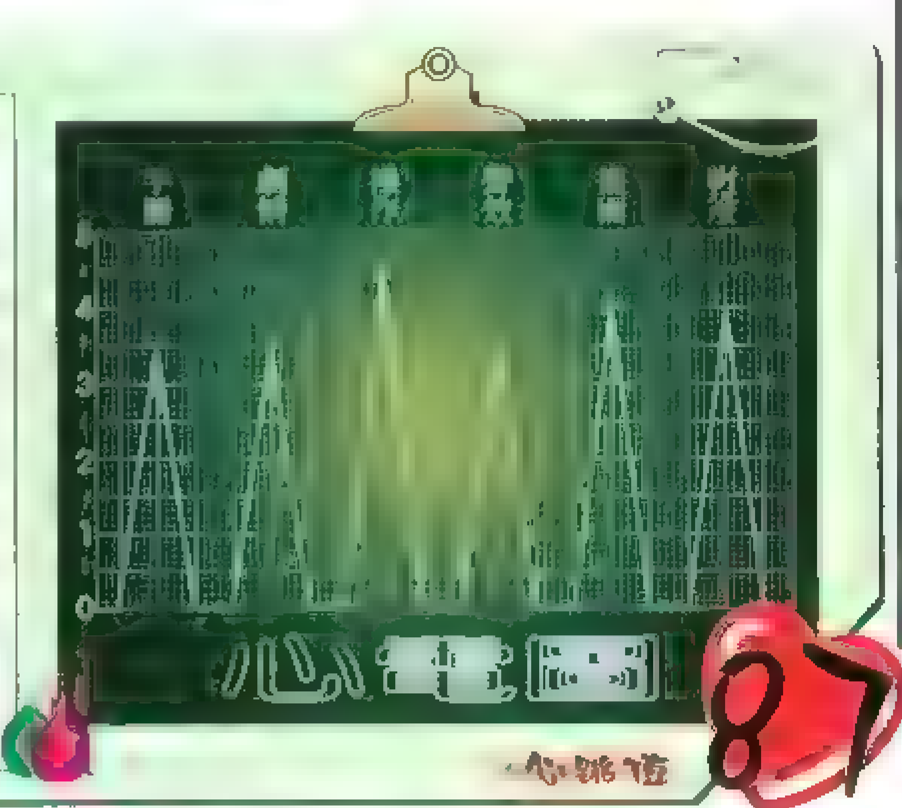
經營類的策略遊戲一直以來也是玩家最愛，這套《動物天堂》可以帶給玩家不錯的挑戰性，而它生活化的可愛題材也相當適合各年齡層的男女老少。如果你是一位疼愛小動物的善心人士，如果你已經當過《鐵路大亨》、《電視大亨》、《汽車大亨》或是《披薩大亨》，在發了那麼多的財後還想要再過一次老板的癮，《動物天堂》的確是值得您一玩的遊戲。

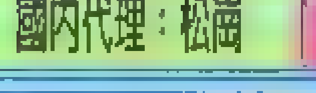


## 破關藥方

遊戲初期先蓋個16人的管理處，接下來蓋兩個動物柵欄與兩家店面(要雇店員)，再蓋一個風向儀雕像把魅力值弄到280以上，最後鋪上相關的道路後就趕快開張收門票了。廣告用最簡單的傳單就好，這樣到了月底，你應該可以勉強收支平衡。到了下個月初馬上聘請維修、清潔與研發人員，以免因為設施缺乏維護與打掃而魅力下降。研發人員會陸續開發出其他的店面，你可以選擇在月初興建新店面，這樣月底的營收就會更多了，再繼續蓋更多的設施提高魅力。

／焚心



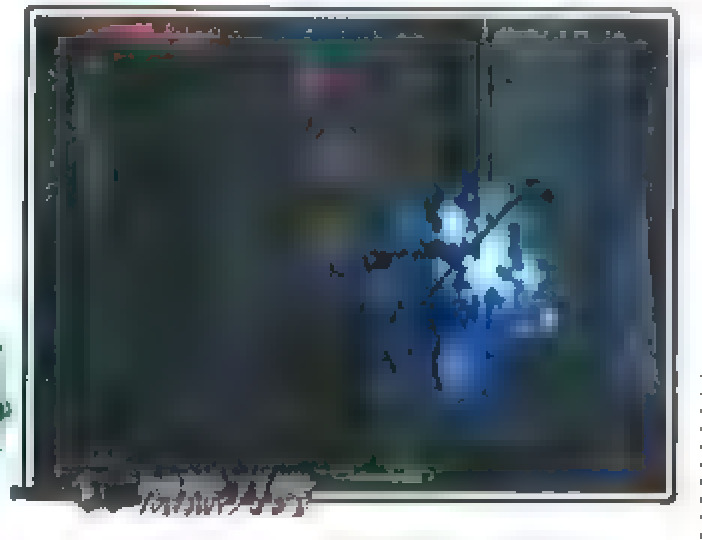





基本規格
☆機　型：PⅡ-350
☆記憶體：64MB
☆光碟機：4X
☆操　作：M、K

測試配備
☆Duron 735
☆128MB SDRAM
☆SB Live2!
☆GeForceMX

來自英國的歐洲遊戲大廠Co-demaster的《煉獄刀鋒》(Severance: Blade of Darkness)，是一款相當單純的動作遊戲，遊戲中玩家所要做的就是不斷地砍殺、解謎、找武器，而省略了一般遊戲注重的劇情、買賣交易，淬煉出來的結果卻是：好玩極了！



《煉獄刀鋒》的劇情相當傳統，是敘述光明之神與黑暗之子的大戰，在光明之神耗盡力量後，眼看世界就要被黑暗所籠罩了，這時玩家扮演的英雄，便要找出聖劍，向黑暗挑戰。遊戲中共有戰士、矮人、亞馬遜人和野蠻人四種角色供玩家選擇，每種角色擅長的武器不同，能使出的特技也不同，其中最好用的角色是亞馬遜人，亞馬遜人的迴避速度快，武器的攻擊範圍廣，第一次接觸《煉獄刀鋒》的玩家不妨先選擇這個角色，野蠻人則是其中難度最高的角色，雖然他的攻擊力最強，但因不善防禦，所以除非你能一鼓做氣將敵人打倒，否則一旦陷入僵持戰，便相當不利。



如大部分的動作遊戲，玩家在旅途中會撿到許多新奇的武器，這些武器個別附屬著不同的特技，在玩家到達要求的等級後，便能以方向鍵與攻擊鍵組合出不同的特技攻擊，在玩家解開特定的謎題後，還能學到神器上的必殺技。特技與必殺技的指令蠻簡單的，重點是玩家須掌握發動的時機，因這些特殊技雖然威力大，但「硬直」( 編按：格鬥遊戲術語，指招式使出後玩家會有一段身體僵硬，無法操縱的時間）的時間也長，若在攻擊力強的怪物前露出破綻，便會導致大量失血的命運。但撿到強力武器也不見得就能一帆風順，因為遊戲中有個體力的設計，越強的武器往往需要越高的體力來「掌握」，若盲目地亂砍一通，會很快就耗盡體力，主角也會氣喘吁吁無法行動，這時你最好祈禱旁邊別有一堆怪物。



除了砍劈系武器外，遊戲中還有弓箭可以用，弓箭殺傷力不強，無法當作主要武器使用，但是遊戲中盤後有幾個謎題一定要用到弓箭，所以平時身上還是要備妥一定數量的弓箭。遊戲有個自動鎖定敵人的功能，解決了第三人稱動作遊戲中，不易打到敵人的問題，但相對地，在混戰時也會帶來不易掌握全局的缺點，這時玩家可以按下「←」鍵更改視角，好較容易掌控整個戰局。



遊戲的難度偏高。《煉獄刀鋒》中出現的敵人種類不多，加上各關魔王大概有二十種左右，但都凶猛得讓人印象深刻！每種敵人都有獨特的攻擊方式，如獸人會蹦蹦跳跳的跳到玩家身邊，骷髏人慣用一連斬等，在遊戲前期，由於主角的體力不高，被重創個幾下就有可能死亡。遊戲謎題不難，靠著沿途的提示大概都能看出端倪，不過有些機關則是「一沾即死」，如其中一個rune的謎題，是要求玩家在很短的時間內，用弓箭射中四個方向的開關，否則便會被雷擊斃，這時玩家除了必須要有一定的技術外，可能就只有勤加存檔，以備不測了。

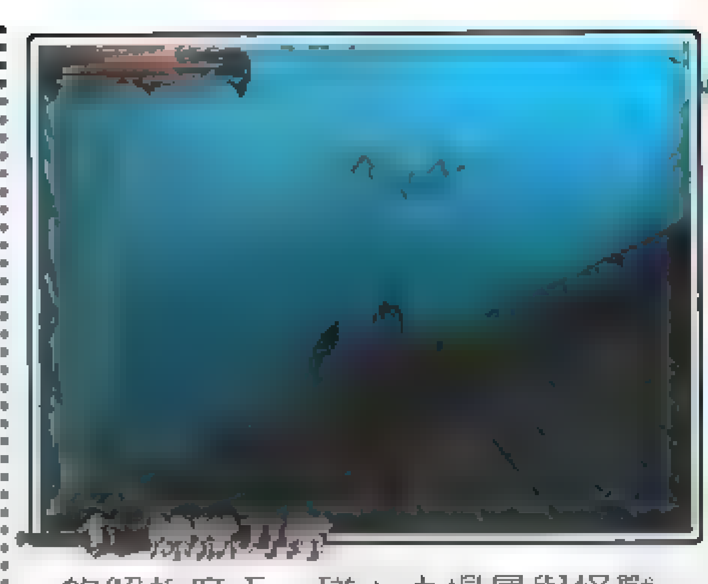


在視覺的表現上，《煉獄刀鋒》是相當出眾的。運用了大量貼圖的廣闊場景，成功地營造出中古世紀遼闊神秘的感覺，外貌兇狠的各種敵人充斥在場景中，後期玩家甚至會遇到全身燃燒著火焰的巨大武士，和像被扒了外皮，只露出腥紅肌肉的噁心異形；特效的表現精緻，泛著主角倒影並因移動而引起陣陣漣漪的水塘，肯定會讓玩家看得目瞪口呆，玩家在使用各種必殺技時，劍身也會泛出漂亮的殘影；但最令人驚嘆的，則是遊戲的光影表現，《煉獄刀鋒》是筆者最近看過光影表現最棒的遊戲，當你拾著一只火把在黑暗地道中奔跑時，你可以清楚的看到在火光照耀下的即時運算的陰影，不斷地掠過你身後，一如真實世界般地逼真。



遊戲中的音樂音效絕對稱不上好聽，充滿了怪獸呼吸聲與咆哮聲的「背景音樂」，製造出一種沈重的壓力，彷彿怪獸隨時會從下一個轉角迸出來似的，相當恐怖。遊戲的暴力成分相當高，除了隨處可見的血跡、屍塊外，主角在受傷時身上也會露出鮮紅的傷口，受不了重口味的玩家，最好在進遊戲前將血腥設定關掉。

《煉獄刀鋒》仍有一些問題，主要是臭蟲太多，與為了表現出最佳品質的畫面所要求的高檔配備有關，即使以筆者的電腦，在800*600的解析度下，碰上大場景與怪獸多的時候，畫面仍會出現明顯的延遲。若想在最佳品質的畫面與解析度下，仍保有一定的流暢度，非有台殺手級的電腦不可，截稿前官方網站已推出了更新檔案，來解決遊戲的部分臭蟲，但主角卡牆和當機的情況仍偶爾會發生。





總結來說，《煉獄刀鋒》是一款節奏明快、畫面出色的優質動作遊戲，Codemaster將一切非必要的元素通通去除，而給了玩家一個充斥著暴力、血腥對決與致命謎題的虛擬空間，儘管在《煉獄刀鋒》中常能依稀窺見其他遊戲的影子，但因高度的平衡度與完成度，仍讓這款遊戲保有絕佳的遊戲性與耐玩度，喜歡動作遊戲的玩家應該會對《煉獄刀鋒》愛不釋手才是。






遊戲的難度真的很高，勤加存檔是不二法門。遇到一群怪物圍攻時，最好先引出其中一隻來單挑，混戰會讓場面變得不利。每種敵人都有特定的攻擊模式，如果玩家能及早瞭解敵人的動向，戰鬥就會變得簡單，不要和敵人正面衝突，等敵人出招完，再從旁邊補他一刀是最好的方法。遊戲中共有六個RUNE要收集，等全收集到了，才能使出聖劍（Sword of Ianna）的真正必殺技，也才能進入真正的最後一關，和真正的魔王對決。

／痞子
morris_huang@msa.hinet.net

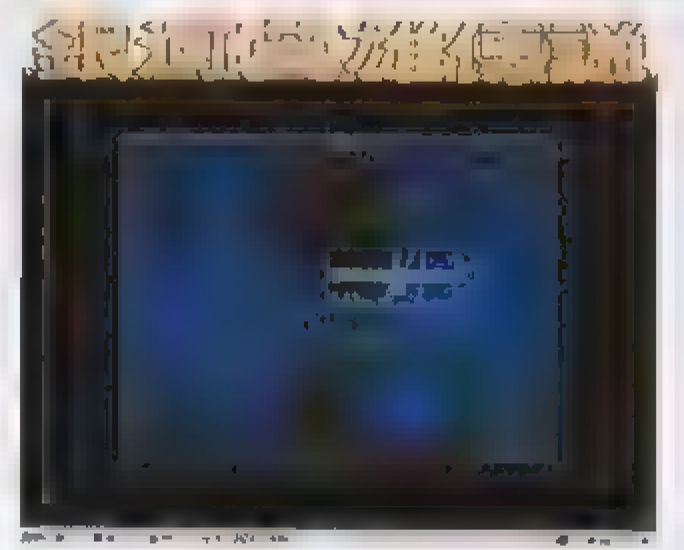


# 銀河英雄傳說VI

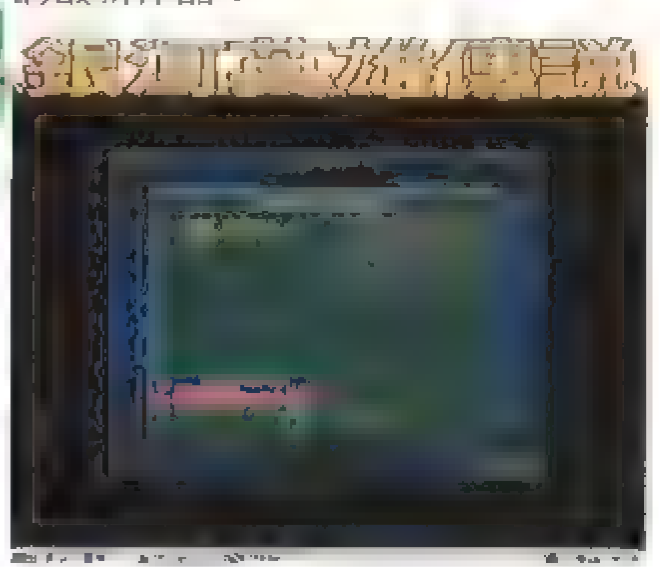


**基本規格**
- ☆機　型：P-166
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M

**測試配備**
- ☆PIII-800
- ☆256MB RAM
- ☆40X CD-ROM

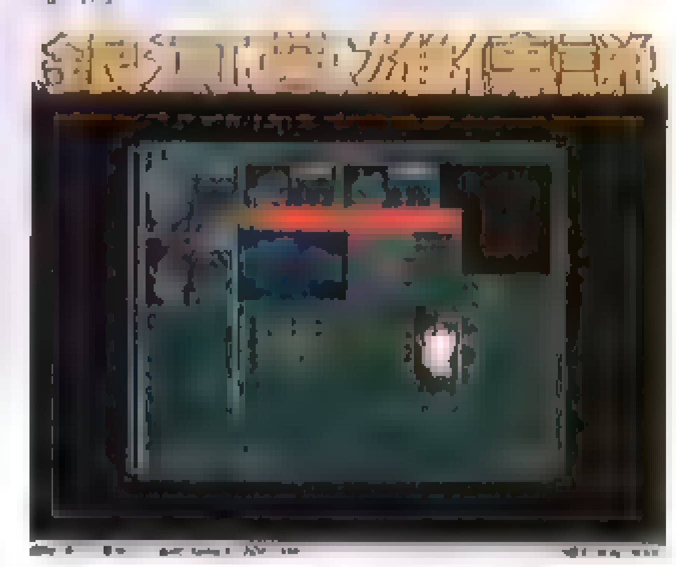


由田中芳樹同名小說改編的知名電腦遊戲「銀河英雄傳說」系列，終於也堂堂邁入第六代了；相較於過去五代中文化改版時，歷時數年之久，讓玩家頻頻望穿秋水，這次「銀河英雄傳說VI」中文化的速度可以說是相當快速，大約〝僅僅〞相隔一年，就讓玩家們享受到了「銀河英雄傳說」系列的最新作品！



若是以〝單機版〞的角度來看，「銀河英雄傳說VI」的表現似乎並沒有超越過去的作品，除了在四代以前所建立的戰略、內政模式依然不見蹤影以外，連在五代起建立完整體系、讓玩家可以靠戰術勝利而打倒對手國家的連貫虛擬劇情，也在此代消失得蕩然無存，整個遊戲被切割成一場場相互獨立、毫無連接關係的預設戰役，雖然也有些歷史戰役改編而成的架空（虛擬）劇本，但是帶給玩家的新鮮感畢竟還是相當有限，大體而言，這種不論勝敗都只能打一場戰役、在劇情上毫無連貫性、整體性的做法，頗讓人有〝勝有何喜、敗有何憂〞的感受，可惜了相當優秀的原著劇本，以及改編遊戲的無限可能。

再者，遊戲中登場人物雖多，卻無法自由調配，角色個性差異度低，副官的效用也不明顯，都讓遊戲的自由度、耐玩度大打折扣，這種感覺打個比方來說，就好像我們買了一盒象棋，可是打開棋盒，卻赫然發現這盒象棋只能依棋譜佈陣，等著玩家來破解，而無法以正常的玩法玩全盤或暗棋，甚至其它花式玩法，這實在是相當可惜的一件事情。



至於〝連線模式〞，筆者承認自己連一次都不曾測試，事實上，〝多人連線模式〞才是遊戲公司設計的重點，也是「銀河英雄傳說VI」的精華之所在，現在日本當地的許多玩家正透過連線模式，在網路上扮演自己心儀的角色，與網友們玩得不亦樂乎，為何這樣的一個重點，筆者會輕易放過呢？答案是都是改版惹的禍！



或許中文化字形編碼的關係，讓「銀河英雄傳說VI」的〝中文




版”，空有專用WEB的選項，卻無法連上日本的專屬網站，與來自世界各地的銀英迷們，切磋彼此的操艦技巧；在台灣負責改版發行的遊戲公司，似乎並沒有考量到這一點，也沒有為使用中文版的玩家架設專用伺服器，在這樣的狀況下，玩家購買中文版，卻反而不能享受網際網路連線對戰一這款遊戲最完整、最主要的樂趣，對玩家來說未免有失公平，讓玩家只能用單機版的角度來看待這款遊戲，也未免有失公允，就算強調玩家可以藉由區域網路連線，但是區域網路畢竟還是有其侷限性，讓遊戲的樂趣還是與網際網路連線有一段不小的差距；這也就是為什麼，網路上有玩家寧可修改遊戲，在“看不見任何字形與選項”的狀況下，也要進入日本的官方網站，與其它玩家一起遊戲，

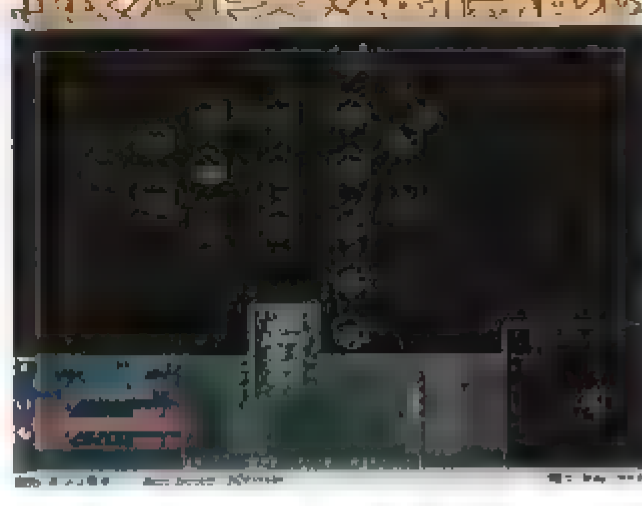



問題是，要將一款中文化遊戲改成“看不見任何字形與選項”的狀況，才能享受遊戲的大部分樂趣，那麼中文化還有其意義嗎？希望廠商與玩家們不要光用“單機版”的角度來思考這個問題才好。

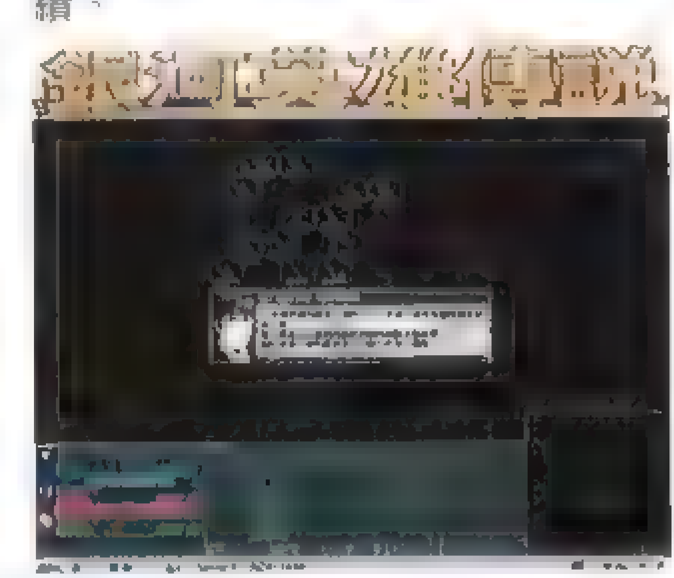



中文化產生的問題還不只這個，例如“性格”這種人工智慧的參數設定，一直是遊戲的宣傳重點之一，積極、一般與消極這三種參數設計的原意，就是要讓大量的登場角色，有明顯的個性差異，造成戰場上的變數，進而增添遊戲的樂趣，不過在經過中文化之後，不知何故，不論帝國或同盟，所有角色的個性都便成了“一般”！以勇猛著稱的帝國名將畢爾菲特與個性“一般”，以逃亡功夫自詡的同盟名將亞典波羅個性也是“一般”，這樣明顯的疏失，對於相當重視原著的玩家來說，是一種不小的傷害，因為中文化而產生連線與性格設定兩個這麼巨大而顯著的疏失，其實在改版的過程中，應該是可以避免的、而且必須要避免的吧！

總之，一般玩家可以理解「銀河英雄傳說Ⅵ」改為計時回合制、人工智慧表現不佳，並將畫面、配




樂簡化的做法，一切都是為了連線對戰的效率而做的考量，因此，對於設計公司在畫工上不進反退的做法，會認為是並非無法接受的缺點，更何況遊戲在艦隊攻擊時播出的動畫，除了解析度過低之外，依舊魄力十足，有其可觀之處，只是玩家為了這款遊戲而犧牲了這麼多，卻反而無法享受到遊戲應有的（連線）樂趣，讓遊戲的魅力無法完全呈現，除了遺憾之外，只能寄望遊戲公司能夠趕快提出解決方案，讓玩家購買這款遊戲時，能夠買到其完全之價值，至於就目前的狀況來說，筆者自認為評價起來可能會有失公平，導致評分偏低，所以只能說這是“「銀河英雄傳說Ⅵ」中文版”應有的分數，而非“「銀河英雄傳說Ⅵ」本身”所能夠得到的成績。

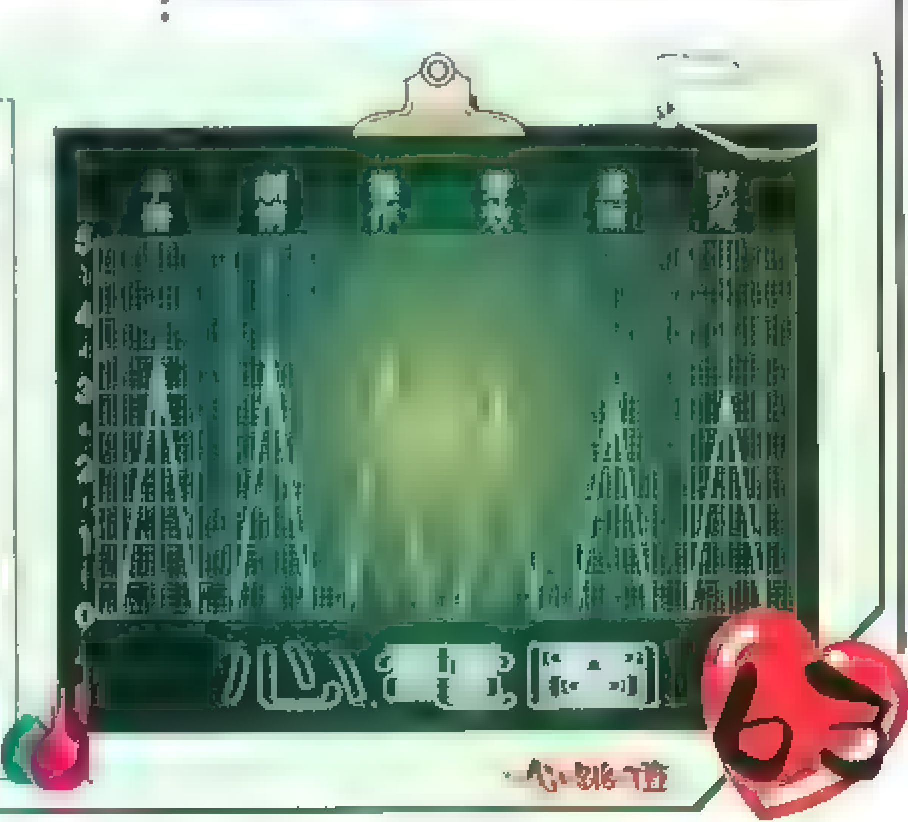






雖然在傳統正規戰術上，有所謂的內線作戰（反包圍）與外線作戰（包圍）的分野，而且兩者之間各有擅場，不過對於這款遊戲來說，內線作戰似乎是個自殺式的選擇，由於“彈道淨空”這個概念的設計（讓整個宇宙由3D思惟壓縮成為平面），使得擅長打內線的玩家，往往會因為武器被遮擋而無法攻擊，淪為挨打的局面，所以無論敵我數量的差距如何，都要對敵方採取半包圍、至少是面對面的態勢，集中對敵人的一點攻擊，讓火力發揮到極致，如果在採取半包圍的時候陣列出現空隙，可以先用戰機群填補；此外，這款遊戲相當重視補給的概念，所以戰線切勿過度拉長，並讓補給艦在後方來回移動，以免艦隊群因為缺乏燃料、彈藥而“消失”（這也就是為什麼建議半包圍，不建議全包圍的主要原因）

／海風



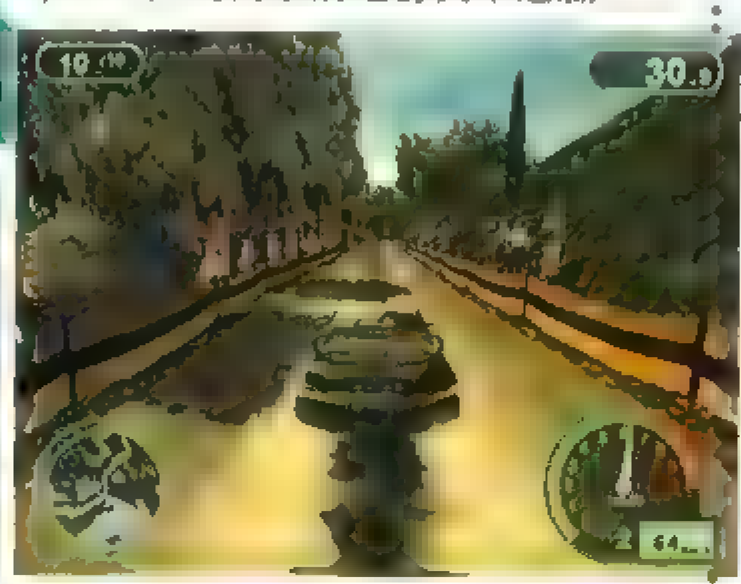



| 基本規格 | |
|---|---|
| ☆機　型 | P II-233 |
| ☆記憶體 | 64MB |
| ☆光碟機 | 4X |
| ☆操　作 | K |

| 測試配備 |
|---|
| ☆Duron-735 |
| ☆128MB SDRAM |
| ☆SB Live2! |
| ☆GeForceMX |

## 「每個遊樂器都需要一款能徹底發揮硬體功能的賽車遊戲」

的確，以賽車類遊戲來說，架構封閉的遊樂器平台，才是開發者的天堂，也因為PC複雜的硬體環境，玩家配備等級的不同，和市場的日益萎縮，導致最近在PC上出現的純賽車遊戲是越來越少了，倒是如四驅吉普車、瘋狂城市賽車等強調駕駛樂趣，較不要求操控技術性的產品漸漸在PC市場上抬頭。松崗最近推出的這款「職業越野賽2001」(PRO RALLY 2001)，則是以目前歐洲相當風行的拉力賽車(Rally sports)為背景的越野賽車遊戲。



拉力賽車與其他賽車最大的不同，是除了考驗團隊的車體調校、整備能力，與車手的技術外，車手更須具備相當的耐力與專注度，由於Rally越野賽道的路況相當差，且賽程又長，所以車手必須長時間在惡劣的路況中駕駛，也因此擔任路況提示的副駕駛，與車手之間的默契便更顯得重要了。玩家在「職業越野賽2001」中，便是擔任車隊的車手，而如何在惡劣的路況下發揮最精良的技術，獲取每個賽程的積分，讓車隊能拿下錦標賽的冠軍，就是玩家最主要的任務了。



遊戲的畫面做得相當細緻，如車殼的反射與倒影，日光的投影與車燈光影的即時運算，都有不錯的效果，車體的精緻度也大幅增加了，不但車體看起來更圓滑，且車子中的正副駕駛、甚至是後行李箱中的備胎，亦清晰可見。

遊戲中的二十多條賽道也各有不同的特色，如北歐濕滑的雪地賽道、澳洲的大沙漠賽道、中歐的大



森林賽道、沿著海岸線的堤岸賽道等，都有一定的精緻度，當然，前提是玩家必須要有一部等級不錯的電腦，才有辦法在特效全開的環境下，還能有一定的流暢度。在音效的表現上，由於「職業越野賽2001」支援了2聲道、4聲道、和環繞音效模式，因此空間感表現不錯，有不少賽道還會出現直昇機從賽道上空呼嘯而過，這時玩家就能聽出直昇機音效從前方往後方移動的聲音，相當有趣。

值得一提的是，遊戲中的副駕駛也有相當熱情的演出，在駕駛時，副駕駛除了會提示玩家前方的路況，和對玩家提出適時的警告外，也常會用鼓勵的話語激勵玩家，副駕駛的稱職演出，除了讓玩家在駕駛時能早一步得知前方路況，以做出更正確的判斷外，也讓遊戲感覺更為熱鬧。賽車時的對手都是以幽靈車方式出現的，所以玩家不必擔心與其他車輛擦撞的問



題，不過這樣的設計雖然降低了遊戲的難度，卻也失去了賽車時對手所帶來的壓力，讓遊戲時的刺激性降低了不少。

遊戲中的賽道大部分都是長程的，跑完一趟平均要花上十分鐘左右，加上車子會因為碰撞而產生損壞，或是長時間行走而使得零件磨損，導致車子越來越不好操控，所以玩家在駕駛時如果一味加速，而忽略了準確的操控，可是會得不償失的。



在冠軍賽模式中，每個賽道中途會有修復區，玩家可以在這裡選擇想修復的零件，不過照筆者的經驗，只要是長一點的賽道，通常是無法修復所有零件的，這時下半段賽程就會因為這些損壞零件的影響，而成了痛苦的「開破車大賽」。

另外，由於跑道是半開放式的，所以玩家可以試著找尋捷徑，不過如果脫離賽道太久，還是會被舉黃牌扣分。遊戲中玩家可以根據賽道的不同，來改裝車體，但其實能調校的部分只有懸吊系統（suspension）、手／自檔（gear）、輪胎（type）三個部分可供調整，且除了輪胎的選擇對賽程的影響較明顯外，其餘兩項的差異性其實不大，想要好好調校車體的玩家可能會覺得不夠過癮。

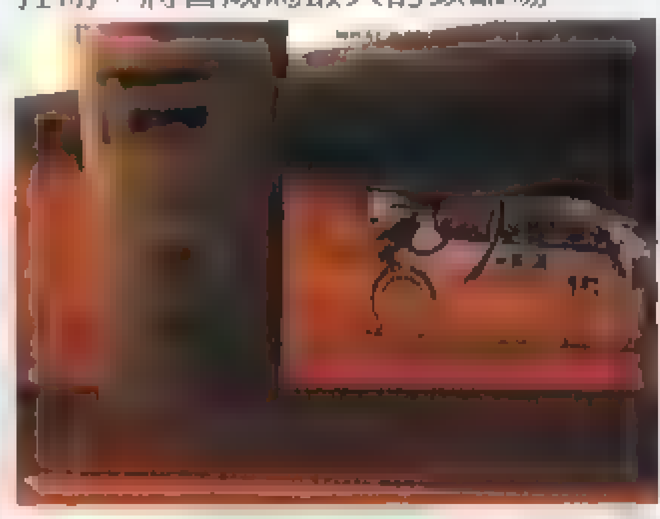


「職業越野賽2001」中包含了測試資訊模式、計時賽模式、大型賽車模式、冠軍賽模式，想立即體驗拉力快感的玩家，可以選擇計時賽或大型賽車模式，如果玩家對駕駛的概念不是很瞭解，測試模式中的示範畫面也能讓玩家學到基礎的駕車技巧，不過最刺激的當然還是冠軍賽模式了，在冠軍賽模式中玩家要通過一長串連續的賽程，並累積積分，最後積分最高的，便能得到冠軍。



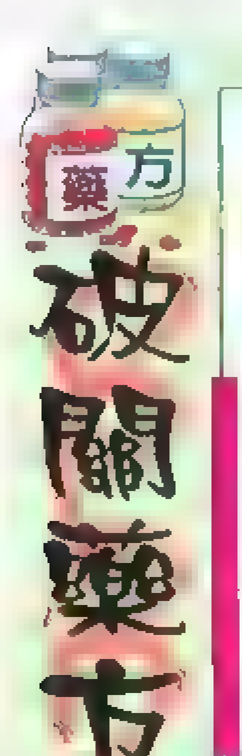
不過不管是哪種模式，一開始玩家能選擇的車子都相當有限，而且各車種之間的差異並不明顯，或許是考慮遊戲的平衡度，即使是到了遊戲末盤，也不會出現特別強悍的「怪物級車種」，這樣的設計雖然顧及了遊戲的平衡，卻少了驅使玩家持續遊戲的動力。

操控性往往是決定賽車遊戲成敗的關鍵之一，但「職業越野賽2001」沒有支援節流閥的設定卻讓筆者大惑不解，筆者試過以羅技的飛行搖桿，和掌上型的Gamepad，都無法將油門設成類比的節流閥控制，這使得一些中高級的技巧，在「職業越野賽2001」中全都無用武之地，希望廠商能盡快推出更新檔改進這個問題，否則賽車遊戲無法使用可微調的類比控制，將會成為最大的致命傷。



不論如何，賽車遊戲在PC市場上的確是越來越式微了，就連筆者最愛的「Need For Speed」系列，在前年推出了「賓馳捷的榮耀」後，也遲遲沒有下文，如果你想在PC上面嘗試開著拉力賽車，奔馳在荒野的快感，且不在意筆者上述的幾點缺點，那麼「職業越野賽2001」應該是目前市面上最合適的入門選擇。






由於沒有節流閥可使用，所以碰到大轉彎要及早減速，盡量不要讓車體損毀，才能好好跑完全程。利用捷徑。只要車子不要離開跑道太久，是不會被扣積分的。如果你真的一直無法過關，下面的密技應該對你會有些幫助：

／痞子
morris.huang@msa.hinet.net

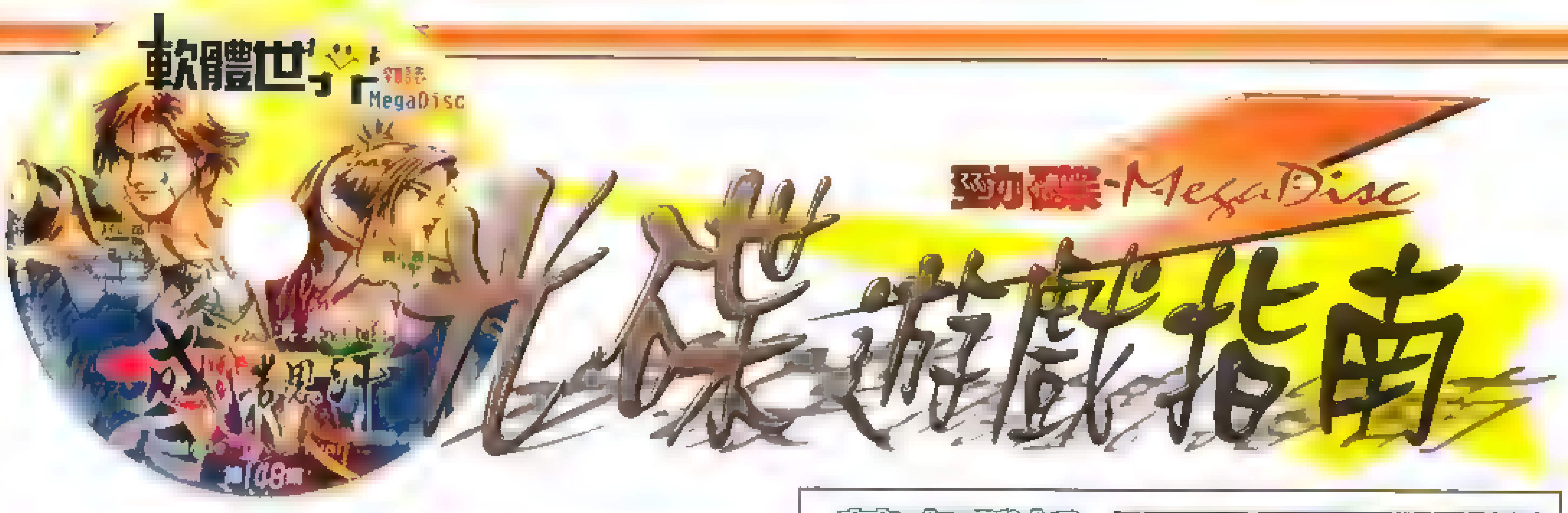
**車手名字輸入下列名字**

| | |
|---|---|
| IVAN LLANAS 訓練關卡全開 | BUIN =冠軍賽關卡全開 |
| RICITOS 競速關卡全開 | PAC =10秒處罰 |
| ALCAPARRA =雙倍維修時間 | CHOUNI =所有對手都是Rosa |

**遊戲進行時輸入下列密技**

| | |
|---|---|
| TORPEDONOW 提高加速度 | 2YOUNG2DIE =快速中斷 |
| IHATEDAMGS 不會損毀 | REPAIRMEPZ =立即維修 |
| SICILIANDV 自動駕駛 | NLSMANDELA =自由模式 |
| NPVITAMINC 沒有懲罰 | CREDITCARD =冠軍賽中280秒維修 |



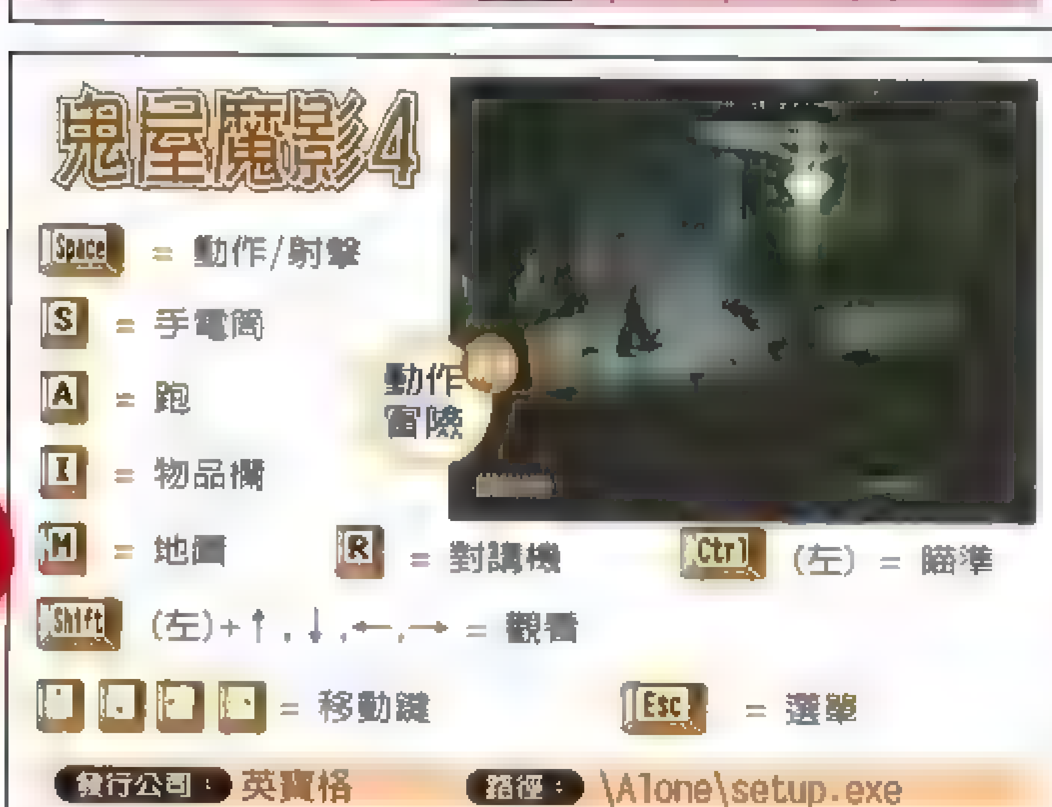


軟體世界 MegaDisc
勁碟-MegaDisc
光碟遊戲指南

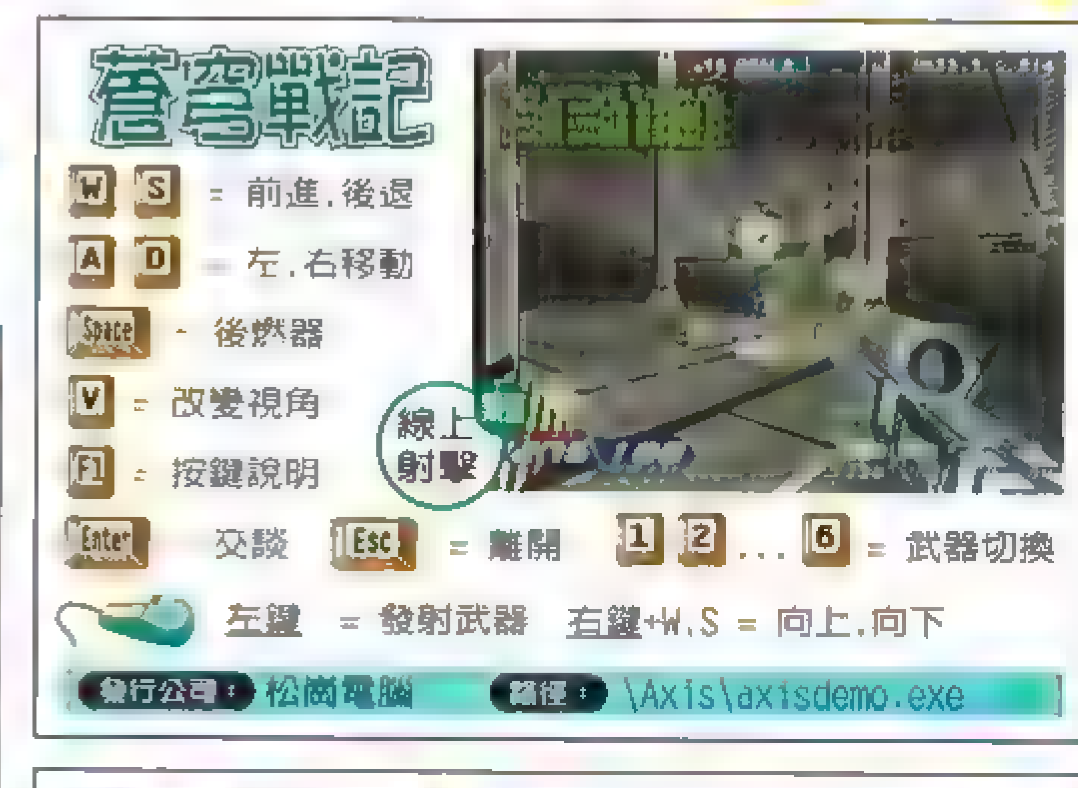

GAME 勁爆試玩區



X-坦克
Ctrl = 武器發射
Space = 使道具
G = 丟器武器
C = 視點切換
↑ ↓ ← → = 移動鍵
F1 F2 . F7 道具切換
1 2 3 7 = 武器切換
線上射擊
發行公司：因思銳
路徑：\Xtank\xtank.exe

鬼屋魔影4
Space = 動作/射擊
S = 手電筒
A = 跑
I = 物品欄
M = 地圖
R = 對講機
Ctrl (左) = 瞄準
Shift (左)+↑,↓,←,→ = 觀看
↑ ↓ ← → = 移動鍵
Esc = 選單
動作冒險
發行公司：英寶格
路徑：\Alone\setup.exe

蒼穹戰記
W S = 前進,後退
A D = 左,右移動
Space = 後燃器
V = 改變視角
F1 = 按鍵說明
Enter 交談
Esc = 離開
1 2 ... 6 = 武器切換
左鍵 = 發射武器
右鍵+W,S = 向上,向下
線上射擊
發行公司：松崗電腦
路徑：\Axis\axisdemo.exe



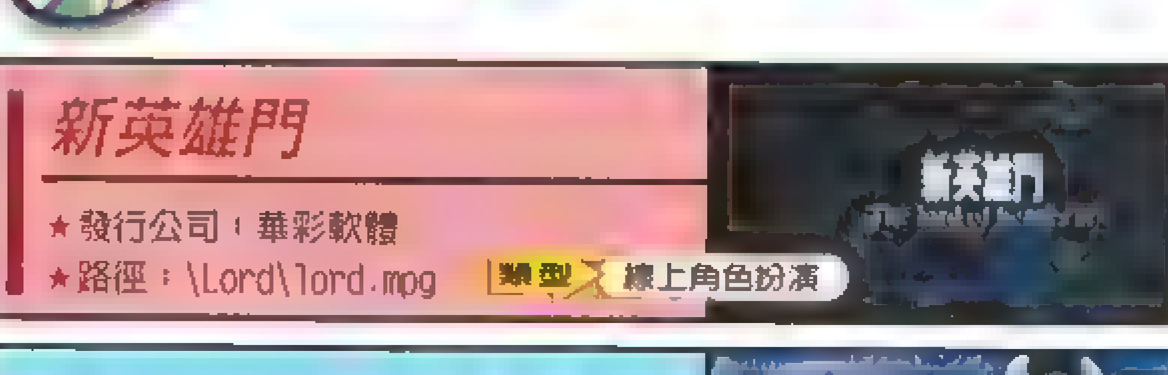

The Sting!
左鍵 = 移動鍵
左鍵on物品 = 交談/使用,拿取,觀看
右鍵(不放) = 視角切換
冒險
發行公司：JoWooD
路徑：\Sting\sting.exe



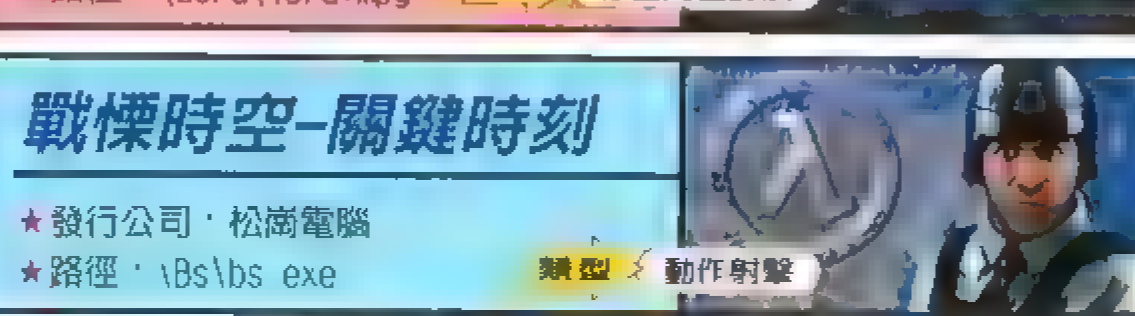

楚留香新傳
左鍵 移動鍵
右鍵，Esc = 主選單/各功能取消
Shift = 走路/跑步
Ctrl + 左鍵 =輕功
角色扮演
發行公司：智冠科技
路徑：\Crh\setup.exe




DEMO 動畫展示區

新英雄門
★發行公司：華彩軟體
★路徑：\Lord\lord.mpg
類型 線上角色扮演

戰慄時空-關鍵時刻
★發行公司：松崗電腦
★路徑：\Bs\bs.exe
類型 動作射擊



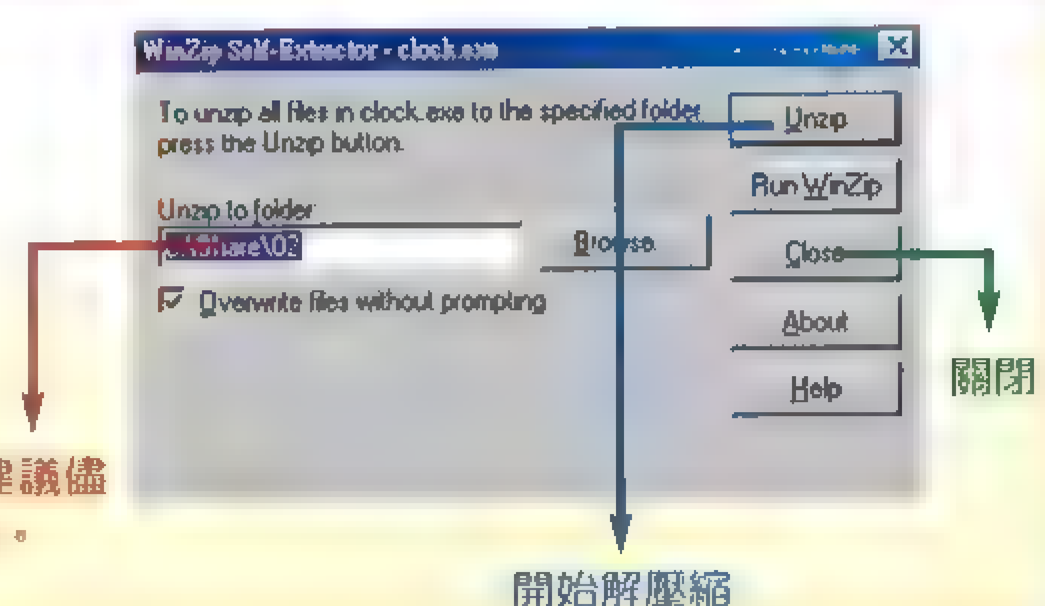

成吉思汗-大漠英雄傳
戰略角色
發行公司：智冠科技
路徑：\Hero\setup.exe

## 說明 1

"c:\patch\04" ：可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑。 "Unzip" ：開始解壓縮。 "Close" ：關閉

．解壓縮動作完成，請利用 "檔案總管" 或 "我的電腦" 開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意．若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。




可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑。



## 說明 2

．"文件說明" 記載著執行MegaDisc所產生的問題解答，請查閱。

．光碟的[Tools]資料夾中有一些必要的軟體，請先把它們裝入Windows 95/98裡。

．根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

．本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

．本刊僅負為讀者蒐集MegaDisc光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量衆多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，祈請讀者詳閱各軟體之使用說明(README檔) ；不便之處，敬請見諒。

## (Patch)修正大師 ——— 目錄於\Patch

紅月2.0->3.0之日換星移更新檔 —聖教士提供

X-Tank中文化修正程式 —因思銳提供

暗黑破壞神二：毀滅之王 V1.08更新檔

重裝武力 V1.02更新檔

鋼鐵兄弟會更新檔3



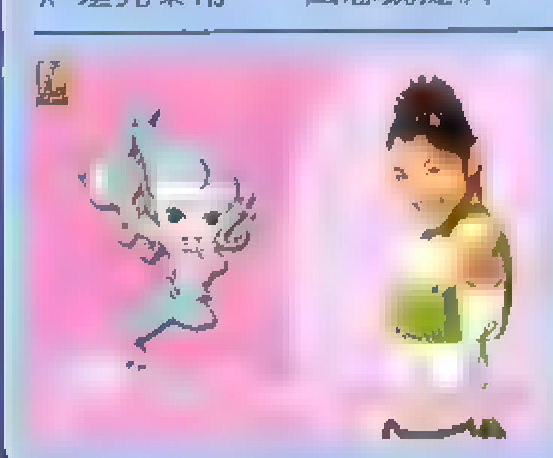


## (Share)共享軟體 ——— 目錄於\Share

幻獸魔石桌布 —和仲科技提供

模擬百貨桌布 —智冠科技提供

X-坦克桌布 —因思銳提供





## (Tools)工具程式 —— 目錄於\Tools

◆DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx80aeng.exe — DirectX V8.0a 英文版

dx80acht.exe — DirectX V8.0a 中文版(繁體)

dx80achs.exe — DirectX V8.0a 中文版(簡體)

enduser.exe — DirectX Media 6.0 Run Time

dxm6ptch.exe — DirectX Media 6.0 Run Time Patch

◆媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe — Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98

wmp7tw.exe — Windows Media Players V7.0 中文版(繁體) for Win98/2000

wmp7en.exe — Windows Media Players V7.0 英文版 for Win98/2000

QuickTimeInstaller.exe — Quick Time V4.1





# 【救世主來了】

金庸群俠傳 Online

武林秘笈

NT 168元

智冠科技股份有限公司

金庸群俠傳online之「武林秘笈」即將轟動問世！！
你是行俠仗義的俠士還是剷奸除惡的俠女呢？
想闖盪江湖、稱霸武林嗎？
「武林秘笈」精裝本，歡迎各路人馬搶奪！！




## 首批限量珍藏版 發售日 7月19日

內容預告：

地　圖　公開遊戲全場景大地圖及各個地點場景平面圖還有西夏、大理街道配置圖、
角色篇　敘述各個角色之生平事蹟及來龍去脈，且由插畫家張雅涵重新詮釋金庸筆下人物之畫作
設定篇—傳授人物設定、屬性設定、對戰、組隊、ＰＫ及系統功能等秘訣
教學篇　基本入門技巧、提升能力及如何以生存技能賺取金錢等事項指導
門派篇　分析各個門派之入派資格、發生事件、開放時間及注意事項等
道具篇　詳細說明武器、防具　物品等之使用的影響結果

「武林秘笈」出沒處— 全省各大超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市皆有其蹤跡！




# 金庸群俠傳Online 正式開跑

備受玩家期待的「金庸群俠傳Online」線上遊戲，六月底在藝人F4的代言下正式曝光了！身為遊戲製作公司的中華網龍表示，這款遊戲不但忠實呈現金庸武俠的原始精神，在遊戲內容的設計上也會給國內電玩界玩家全新的感受。金庸群俠傳Online也啓用國內多家ISP業者數十台伺服器與很低的收費方式，以滿足與服務廣大的遊戲玩家。

## e世代偶像F4與金庸的完美結合

因為主演偶像劇 流星花園而受年輕人瘋狂愛戴的F4言承旭、周渝民、吳建豪、朱孝天，在「金庸群俠傳Online」的上市記者會當天分別化身成金庸筆下耳熟能詳的楊過、郭靖、張無忌和令狐冲，出現在現場，這四個大男生表示從小就愛看金庸小說，是標準的金庸迷，非常嚮往金庸筆下男主角武功蓋世與俠義風範。今天出席「金庸群俠傳Online」的這場盛會，對他們來說是一種莫大的鼓舞，希望有朝一日真的能有機會在戲劇中詮釋楊過、郭靖、張無忌和令狐冲。

## 有價軟體　無價創意

這款遊戲的上市，除了挾著十六本國內知名雜誌近70萬張自行負擔壓片成本的免費宣傳外，更打破了以往線上遊戲光碟任意亂灑的慣例，以39元低價方式於各大便利商店、3C賣場等通路販售，第一波內附150點免費點數的遊戲片數量達50萬張，中華網龍總經理王俊博表示，這樣做是希望能以有價的觀念重新建立消費者習慣。不過儘管如此，在盜版猖獗的大陸地區「金庸群俠傳Online」還是創下165萬訂購量的佳績。

## 插畫天后張雅涵重新詮釋金庸筆下所有男女

這款遊戲的另一大重點，就是為了提昇畫面的美感與希望吸引許多女性玩家上線，除了有一些特別為女生設計的貼心功能與遊戲樂趣，中華網龍特別情商羅曼史小說的新視覺系插畫天后張雅涵小姐為遊戲重新詮釋金庸筆下所有男女。這一系列近百張的唯美插畫除了會出現在金庸群俠傳Online的遊戲中，也在相關製作物，如遊戲片、點數卡和海報上陸續使用，而這些畫像無論是在平面雜誌或在網站上早已被廣泛的流傳著。

# 新聞廣場

◎登記／局版臺誌字第177號
◎帳號／41941885

## 要點新聞





# 新仙劍奇俠傳正式上市

## 附加商品熱賣強強滾

睽別六年，大宇資訊「新仙劍奇俠傳」即將在7月21日於台灣、香港、中國大陸三地同步上市。同時，大宇資訊並首次與飲料、唱片、出版業等公司異業合作。並於7月21日舉辦「新仙劍奇俠傳首賣暨史料展示會」活動。



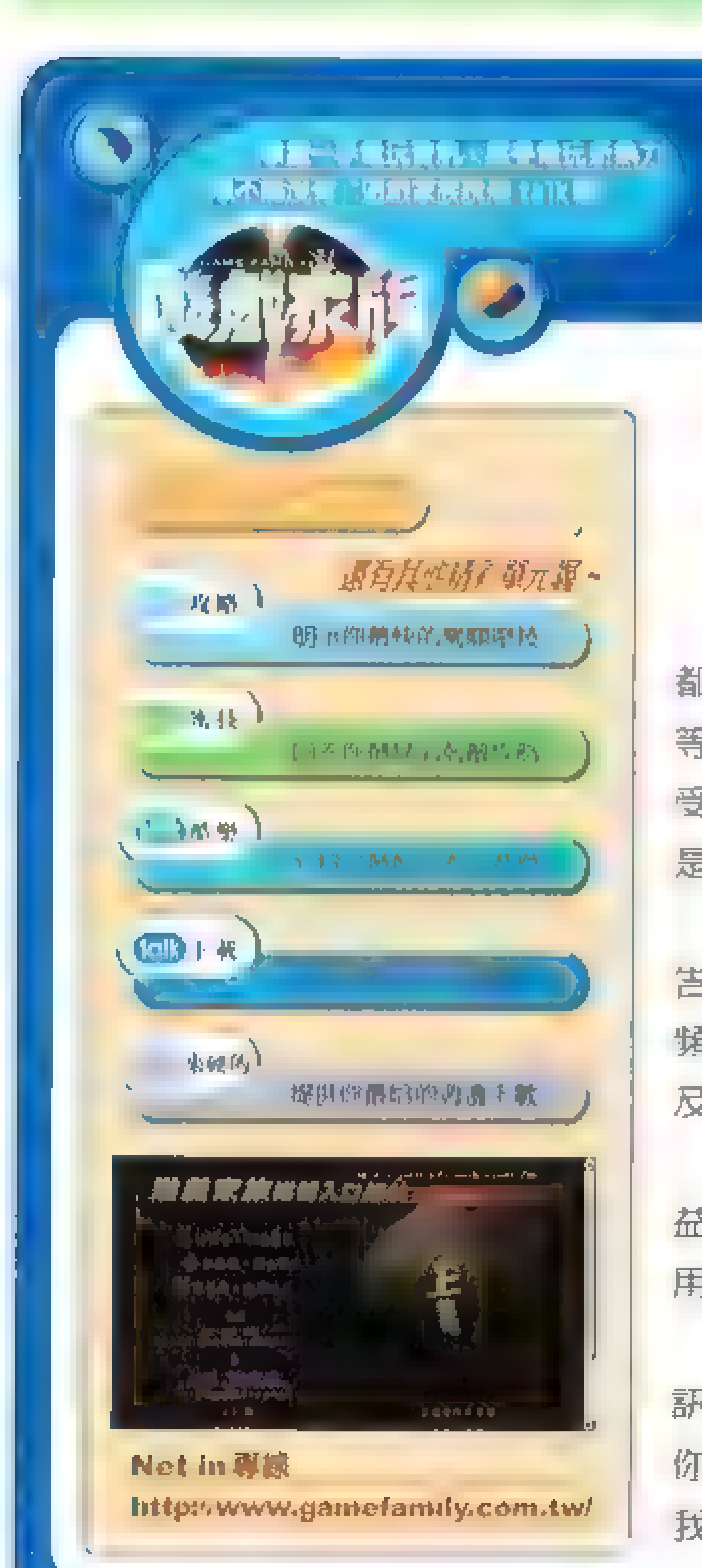
當然，為了滿足仙劍迷，這次「新仙劍奇俠傳」設計了兩種包裝，一是「摯愛月如版」，一是「深情靈兒版」，遊戲內容相同。包裝內附贈如同包裝女主角的珍藏手帕。此外，其它如陶磁茶具組、兩地相思錶、T恤等限量精品，都將於8月應用展中首度曝光。

大宇資訊總經理李永進表示，大宇資訊訂定2001年為「仙劍年」的目標，「新仙劍奇俠傳」負有重責大任，搶網第一棒。當「新仙劍奇俠傳」官方網站在4月底正式成立，短短一個月內，即突破50萬瀏覽人次。

大宇資訊總經理李永進進一步指出，「新仙劍奇俠傳」首次讓遊戲產業同時與飲料、唱片業合作。目前大宇資訊授權「新仙劍奇俠傳」中的圖像予波蜜企業「蜂蜜檸檬汁」、「冰鎮梅汁」之產品包裝。同時，即日起至9月30日止，憑「新仙劍奇俠傳」產品說明書所附之NT$13元抵用券，即可在全省萊爾富便利商店以NT$10元購買一瓶「蜂蜜檸檬汁」或「冰鎮梅汁」。此外，「仙劍戀情、真愛波蜜」送美鑽活動亦同步進行。

在與唱片方面的合作，已不再侷限於僅由藝人擔任產品代言人。大宇資訊總經理李永進指出，這次「新仙劍奇俠傳」與科藝百代(EMI)的合作方式，是由剛加入科藝百代的許茹芸小姐主唱「有你的天堂」，作為遊戲的主題曲。同時，將視未來許茹芸的出片計畫，提供「新仙劍奇俠傳」動畫、遊戲內容等資源，使用於許茹芸的唱片宣傳中。另一方面，「新仙劍奇俠傳」亦將出版小說、漫畫，目前也已授權大陸方面籌拍連續劇。

## 脫殼 Talk 報




假如我們審視網路產業的每一個成長腳蹤，就不難發現所謂的「免費」背後都有居心叵測的計劃。免費ISP、免費電子郵件信箱、免費加值奉送的瀏覽器軟體等等，都不外乎看中廣告或未來可衍生性的商業機會。雖然網路廣告的整體狀況受．COM及全球景氣的衰退而大受影響，光仰賴廣告收入的網站實在難以存活。但是否真的毫無商機可言，倒也不見得是如此。

相信使用新版ICQ的朋友都一定知道，在傳送訊息的視窗下會夾帶有橫幅的廣告。就像店面櫥窗一樣，促銷訊息立即可見，不必上網瀏覽個半天。假如未來寬頻的頻寬充足，所有影、音、圖像或互動式媒體，包括Flash、Real Video、MP3及Java所有都可以即時傳送。

廣告就是廣告，回到現實面，該如何增加使用戶或讓廣告達到有效的廣告效益才是重點。像Gizmo的類似即時訊息軟體，它能將廣告主的最新促銷活動送到使用戶電腦。Greatfood 則利用這種軟體送出食譜菜單，進而銷售其佐料。

免費的好東西，人人想要，但安全性卻是另一項大挑戰。若有一天你的即時訊息開始像你的電子郵件信箱充滿垃圾，你的聯絡名單上出現了一大堆陌生人，你該怎麼辦？科技的發展總是連帶著隱憂，在魚與熊掌無法兼得的情況下，或許我們能做的就是靜觀其變。

# 金庸群俠挑戰不可能 1000小時






## 十萬獎金等你拿

才剛於暑假推出的「金庸群俠傳Online」線上遊戲，一上市就受到玩家熱烈的歡迎，目前台灣會員的人數已經超過四十萬人。而不論是官方網站的討論版或是國內各大遊戲網站的討論區，每天都有絡繹不絕的玩家發表文章，可見得遊戲廣受歡迎的程度。中華網龍極具信心的表示，台灣會員數將以一百萬人為目標，成為台灣最受歡迎的線上遊戲。

為此，中華網龍特別推出一項超級任務－『金庸群俠挑戰不可能』的活動回饋衆多玩家。活動內容相當簡單，只要「金庸群俠傳Online」的玩家於7月1號至7月31號組隊報名參加活動，在8月1號至10號上線玩「金庸群俠傳Online」超過1000小時，就有機會得到超級豐富的大獎，第一名的團隊將可獲得新台幣十萬元的獎金！

在活動辦法公佈短短不到10天的時間，『挑戰不可能』活動已有75隊參加了，目前人數正在急劇的增加當中，而在各大遊戲討論版上也時有玩家徵招隊員參加活動的文章出現，討論得相當熱烈，主辦單位中華網龍為此表示感謝玩家的熱烈支持與鼓勵，並表示日後將舉辦更多相關活動，讓玩家感受此款遊戲的用心。

目前中華網龍除舉辦挑戰不可能的活動之外，更舉行點數卡的抽獎活動，玩家只要在七月底前收集五張「金庸群俠傳Online」遊戲的點數卡，寄回中華網龍就可參加抽獎，獎品有15吋的液晶螢幕、三片CD音響、PDA、電子字典、「金庸群俠傳Online」的專屬紀念錶等大獎，讓玩家享受更多重的優惠。

# 記憶大王 聰明上市 重金大懸賞【全民A獎金】

明日科技繼2000年超級比一比，帶動國內益智遊戲的熱潮後，2001年暑假再推出「記憶大王」來消消暑氣，延續益智類遊戲的慣例，強調簡單易懂的遊戲規則，讓玩家無需鑽研繁雜的遊戲說明手冊，也能輕鬆上手，是一款無年齡限制的超時空聰明遊戲。

當玩家勇破６０大關時，電腦將會封你為記憶大王，並出現一組幸運號碼，玩家只要把幸運號碼註冊於明日科技網站上的【破關註冊】，就可以參加我們所舉辦的抽獎，高額的獎金等您來拿喔！

每次抽獎獎金高達新台幣１２萬元整，共有２次抽獎機會哦！




第一次抽獎日：９０年８月２０日

第二次抽獎日：９０年１０月２０日

每次抽獎獎項如右：特獎 1名：獎金新台幣５萬元整

一獎 1名：獎金新台幣２萬元整

二獎 1名：獎金新台幣１萬元整

三獎 2名：獎金新台幣５仟元整

普獎30名：獎金新台幣１仟元整

每次抽獎共３５個獎項，等您來拿喔！





附註

遊戲安裝時需進行[illegible]機碼授權，[illegible]玩家負擔[illegible]環境玩家除了可享受此款遊戲帶來的過關成就感，在努力破關後，明日科技還提供[illegible]金，鼓勵破關的玩家，以安慰玩家影響的腦細胞，[illegible]暑假[illegible]打工賺學費，來玩『記憶大王』學費『記憶大王』幫你出………

# 「搖擺嘉年華」推出麥金塔版 新色系讓「蘋果族」共舞

還記得年初在PC上造成新音樂遊戲炫風的「搖擺嘉年華」嗎？這款由正先實業所研發的音樂互動遊戲，配合知名的少女團體Beauty 4代言，甫上市便獲得廣大迴響。身為MAC使用者的您是不是也很希望能在心愛的電腦前搖擺熱舞一番呢？為了讓麥金塔族也能充分活絡筋骨，正先實業又再接再厲，推出了MAC史上第一個3D中文遊戲「搖擺嘉年華麥金塔版」。

「搖擺嘉年華麥金塔版」係由PC版完整移植而來，就如同PC版一樣，「搖擺嘉年華麥金塔版」在高品質的3D技術下呈現多樣的玩法，從輕鬆逗趣的故事模式、讓你玩到high的自由選曲模式、競賽、友情合作到考驗默契度的情人模式一應俱全。而這次搭配遊戲販售的全新USB版沙玲控制器，以更符合人體工學的重量、外型，及隨插即用的高親和度，可以讓MAC的玩家更能融入遊戲歡樂的氣氛當中。



此外為配合蘋果電腦活潑的用色，搖擺嘉年華麥金塔版本將重新設計為果凍色（與蘋果電腦的iMac同色系）；與PC版本的橘色不同。至於搖擺嘉年華麥金塔版本將於八月份在各蘋果電腦零件供應點及智冠科技股份有限公司的通路中上市，屆時又將帶動另一波沙鈴熱潮。

# 收集劍卡 登入註冊獎品大方送



活動辦法：凡收集劍卡（共發行五款劍靈美女圖案）任一款(張)，以劍卡上之註冊序號至本專區登錄註冊完成即可參加雙重抽獎活動。

**註冊活動期間：7月23日～9月30日**

**抽獎辦法：**

第一重～劍卡週週抽：於註冊活動期間開始每週將固定從已上網註冊之名單中，抽出五名中獎者，並將公佈於網上

■抽獎時間：週週抽　(共計10次(週)抽獎時間)

■獎項說明：華彩熱門遊戲軟體　計20名(每週抽出2名)

■暢銷名著　計30名(每週抽出3名)

第二重～奇劍幸運抽：凡累積登錄完(滿)五張劍卡序號(須不同劍卡圖樣之序號)，即可有機會抽中故宮珍藏的夫差劍及劍靈典藏版。

**抽獎時間：9月31日**

獎項說明：夫差劍(市價$4,500)　計3名

劍靈典藏版(市價$1,490 )　計7名(劍靈典藏版以精緻木盒包裝劍靈遊戲光碟、遊戲震動搖桿、修羅紀念劍、劍卡一套等)

免費索卡地點：

■全省華彩門市

■大型軟體賣場(如有樂門市、T-zone..等)

■全省軟體銷售通路

注意事項：一種劍卡圖案只能登錄一次，恕無法以相同圖案之劍卡多次登錄註冊。

# CS百萬菁英賽　北區初賽熱鬧登場

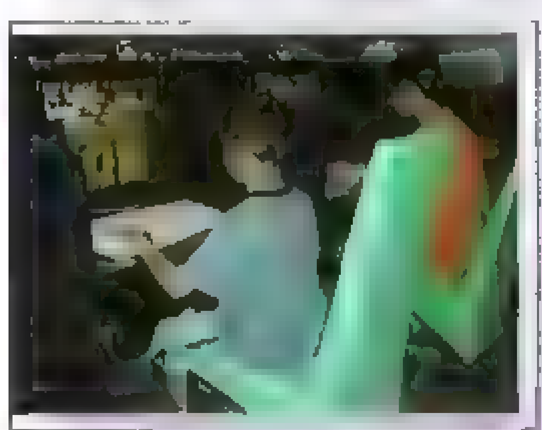
## 兩千三百餘人參賽　緊張氣氛不輸聯考



創下單一遊戲比賽獎金新高的「全國盃CS百萬菁英賽」，日前進行北區初賽的部分，由於之前報名隊數相當踴躍，北區接近四百隊共兩千二百餘人，而北中南三區共接近五千人的參賽人數，也創下歷來電腦遊戲比賽參賽人數的新高。

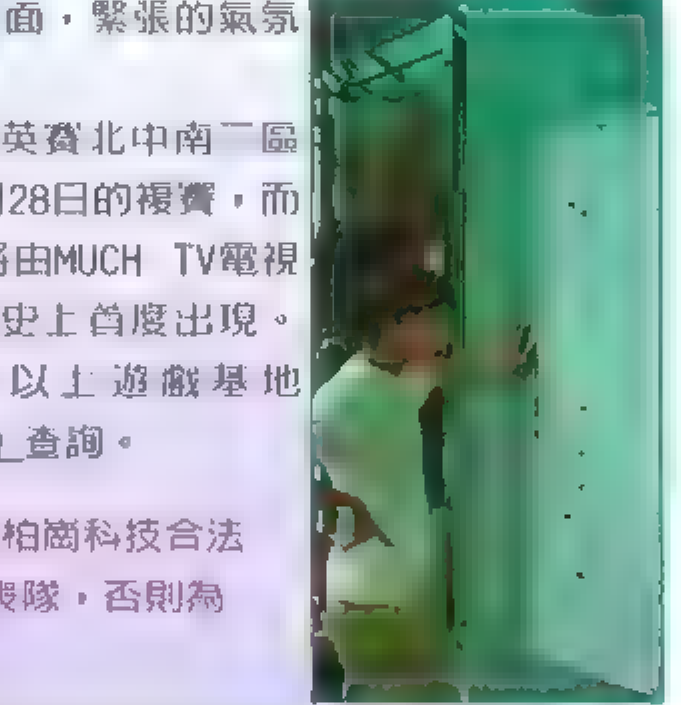


比賽主辦單位之一的松崗電腦休閒軟體事業處經理莊承翰表示，透過這次CS百萬菁英賽的舉行，除了可以讓全國玩家一較高下外，對於日趨蓬勃發展的網咖體系也可從中獲得助益，而已經相當熱門的CS遊戲本身更可藉由比賽而延燒熱度。



北區初賽現場出現一位在台積電工作的父親，帶著兒子從新竹北上參賽，他認為，CS遊戲本身注重團隊作戰的特質，除了讓他還在唸國中的獨子「提早認識社會」外，更可以從中學到團隊合作的重要觀念。另外隊名為「Speed Gun」中，有一位年僅10歲的國小五年級學生，在隊上被稱為「AK之王」，也因其雖年紀小卻在遊戲中有著極為準確的槍法，一點也不輸其他年紀較大的參賽選手。

由於比賽採單淘汰制，所有參賽的隊伍都相當緊張應戰，勝敗隊伍的的反應直接反映在表情上。場邊甚至出現手持CS攻略本「絕對武力聖典」猛K的有趣畫面，緊張的氣氛一點也不輸給聯考。



全國盃CS百萬菁英賽北中南三區共將選出30隊晉級7月28日的複賽，而7月29日的總決賽更將由MUCH TV電視台轉播，為台灣遊戲史上首度出現。詳細的比賽情形可以上遊戲基地www.gamebase.com.tw查詢。

註：100萬獎金需為相關科技合法授權之網咖代表隊，否則為獎金70萬元

# 香港GAMEONE 進軍台灣

由香港GAMEONE製作時間長達兩年的「永恆傳說-奇幻水晶緣」，在日前正式在台上市了。奇幻水晶緣不論在故事劇情上、畫面繪製、戰鬥系統還是3D技術都可以說達到了超優的水準，遊戲使用全程真人配音，對話多達4700多句，且製作了近50首扣人心弦的配樂，讓視覺、聽覺都能完全充分享受到。

眾多令人心動的角色及造型奇特逗趣可愛的怪獸，總數多達百隻以上，數十種不重複的造型場景，使得遊戲中的世界變得更加生動了起來，為此，GAME ONE還別出心裁的出版《永恆傳說-奇幻水晶緣》精美畫冊，內容有著遊戲中的場景、人物、怪獸……等等，是本很值得玩家收藏的畫冊，而畫冊也早已經於7/3在市面上開始發售。

遊戲代言人方面，也找來了最近慢慢活躍於主持界身材惹火的-唐林來扮演遊戲中的蛇妖，唐林在記者會上穿上為她量身訂做的蛇妖裝拍攝遊戲的宣傳照，並且展現出嬌豔動人的姿態，吸引了在場所有人的目光。這款由GAME ONE研發的誠意之作-《永恆傳說-奇幻水晶緣》，相信會讓這個暑假的大小新舊玩家，玩的開心、看的開心、聽的開心。

# 宏碁集團 統一企業 攜手引爆

## 「統一純喫茶盃瘋狂坦克大賽」新鮮開打

宏碁戲谷引進的「瘋狂坦克」(http://www.fortress2.com.tw) 推出短短半個月已擁有十萬名玩家，7月2日舉辦的「十日賽」就吸引二萬多名玩家參加比賽。為了迎接暑假的到來，宏碁集團與統一企業更攜手舉辦為期兩個月的「統一純喫茶盃瘋狂坦克大賽」。7月6日起至8月底止，玩家只要進入瘋狂坦克「Try It純喫茶賽區」就可以參加網路預賽，除了有週排行及週週贈獎活動外，晉級的種子隊伍還可以參加8月14日及31日在台北及高雄的現場決賽，屆時體育館內將有百台電腦陣容及百萬元大獎等著突破重圍的坦克高手，預計將吸引20萬名玩家參賽，可謂今年暑假最瘋狂的網路賽事。

第三波資訊總經理周謀式表示，此次瘋狂坦克與每月暢銷二千萬瓶的「國民飲料」純喫茶舉辦「統一純喫茶盃瘋狂坦克大賽」，將是國內第一個結合實體商品的網路遊戲比賽，為因應比賽可能暴增的遊戲人次，瘋狂坦克特別增設五組比賽伺服器服務玩家。在為期兩個月的賽程中，共分為網路預賽及決賽兩個部分，網路預賽從7月6日開始一直到8月底止，每週排行前30名選手就可以獲得CD隨身聽、音響、手錶等總值近一百萬的流行商品，而決賽的部份則分別在台北及高雄兩地舉辦，其中又以台北的現場決賽競爭最激烈、最「瘋狂」。

8月14日的決賽將在台北體育館架設網路線，並由宏碁科技提供128台Acer Power SX作為決賽專用電腦，進行八小時的馬拉松比賽。上午四小時的賽程將開放512名選手現場憑純喫茶包裝報名參賽，下午則是早上晉級的選手與網路預賽種子隊伍進行最後決賽，總計將有超過一千名的玩家參加比賽，動用超過200位工作人員，並湧進兩千名左右民眾排隊報名，且優勝隊伍現場就可把總值超過三百萬元的筆記型電腦、個人電腦及PDA搬回家，將是國內最大規模的線上遊戲比賽，並創造暑假「喝純喫茶軋坦克」的全民運動。

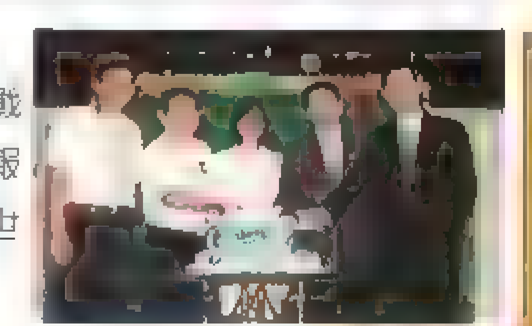
# 「金庸群俠」結盟「戰略高手」

## 免費活動送不完



「金庸群俠傳Online」搭配智冠科技經營網咖通路有成，國內網咖領導廠商「戰略高手」將創其連鎖店販售線上遊戲點數卡的首例，即日起全國42家「戰略高手」門市將獨售「金庸群俠傳Online點數卡」！

國內最具規模的網路咖啡連鎖店「戰略高手」，為了一滿足線上遊戲玩家在網咖狂飆「金庸群俠傳Online」的需要，不再因為遠赴網咖外購買點數卡而掃興，即日起，全國42家「戰略高手」連鎖店，將同步供應「金庸群俠傳Online」點數卡，成為第一個在「戰略高手」銷售點數卡的線上遊戲。同時「戰略高手」全國3200台電腦，也將全數配備「金庸群俠傳Online」，讓所有金庸電玩迷都能夠隨時隨地上網飆金庸！



為了塑造「戰略高手」成為金庸電玩迷樂園的氣氛，每一家戰略高手都佈滿金庸人物的影子，其中包含色彩豔麗的入口大型掛報、人物立牌、螢幕飾品等，讓所有金庸電玩迷能完全走進金庸的世界。





- 對於雜誌之問題、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

## 還我兒子命來！！

●瘋癲小次郎

**Q** 阿~~~~不會ㄉ！！軟體世界要改成18禁？？興高采烈ㄉ翻看剛買回ㄉ軟體世界，翻到146期142頁時看到XX麻將館2ㄉ廣告，想說沒什ㄇ，但是~~~~~~再翻一頁時，偶看到一位姊姊拿著撲克牌，穿著小內褲，隱約露出她滴XX。軟體世界阿~~~~別再刊登那種會迷惑年輕人滴廣告啦~~偶17歲，禁不起誘惑ㄉ了 > <"

PS 當天偶失眠滴粉嚴重@@" 如果你們有為讀者ㄉ身體著想滴話 就別再刊那些.........

**A** 哈哈哈～～原本看到這封信，還以為出大事了，有時候雜誌印太厚，砸到人真得會痛，萬一有人拿雜誌當武器，還真的是會要命！看到你這封信的標題，還真是緊張了一下，沒想到愈看愈……哈哈～～其實小次郎你也懂「限級」的，還你兒子命來？這真得不好還，如果帳這樣算，你的兒子也未免太多了一點。

關於這類型的廣告，基本上目前本刊的政策是只要一點不露，老編不會拒絕刊登，當然經不起誘惑的讀者太多，失眠傷身太嚴重的話，老編會慎重考慮重新介定尺度，忽然想起，有廠商以遊戲品牌和超商合作推出雞精、機能飲料等產品，真是高招啊～

## 請問要如何當特約作家？





**Q** 請問各位編輯大哥大姐們，如何才能當上軟體世界的特約作家，小弟注意到你們有時會增加新的特約作家，請問應徵的條件是什麼？

**A** 嘿，DEMON你雜誌看得很仔細哦，連小小人名的變動都被你查出來了～其實我們雜誌很歡迎生力軍的加入，而當特約作家不但有遊戲可玩，還有稿費可拿哦～所以，想當特約作者的讀者，只要把你的聯絡方式(電話、地址)，基本資料(姓名、年齡等等)，最重要的是玩遊戲的簡歷(自由發揮)，寄到老編的信箱(chief@swm.com.tw)，先不用寄照片，若你覺得非得寄照片才能吸引老編注意的話，請自行審查過，覺得不錯不嚇人再寄來，而且盡量不要超過100K，謝謝～期待你的來信～

## 希望MegaDisc能放外掛模組



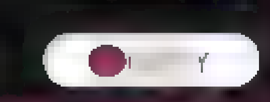


冰風之谷的資料片寒冬之心(HEART OF WINTER)的外掛模組HOT TRIALS 現在已經可以下載，因為檔案有71.2MB，像我這種使用"魔電"的人實在很難下載成功，可否請您們放在八月號軟體世界雜誌的光碟中，小弟我敬表感激，再三銘謝。

---

這點真的很抱歉了，目前有關更新檔或是外掛模組等程式，除非是經由廠商提供，希望我們放在MegaDisc光碟中，否則我們不會主動把最新版本收錄於光碟中，因為這牽涉到國內與國外發行版本是否有差異，更新檔是否適用的問題，因此若非國內廠商認証公布的更新檔或外掛模組，可能會造成有些玩家使用上的困擾，在售後服務也會有問題，所以，本期雖然空間足夠，我們還是沒把你要的程式放上去，讓你失望了，Sorry~~

## 請問147期甚麼時候會出來？





DEAR 編輯大人

請問一下~~七月份的軟體世界雜誌甚麼時後會出版呢？現在已經七月底了ㄝ~~~該不會七八月的要合成一本吧~~是出版進度來不及嗎？還是稿擠不出來？還是金費有問題了？可不可以告知我們這些苦苦等待的讀者了？如果是金費不足，可以告訴我們~~我們可以募捐的...(也許僅限小弟)無論如何，請您一定要回信告訴我們好吧？

P.S.146期的那篇編輯感言寫得挺棒的，小弟我很欣賞。

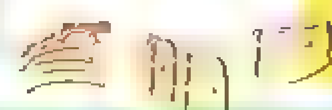
最後給您一點小建議，網頁上擺的應該是最快最及時的資訊ㄚ？為甚麼5/28到現在貴站網頁都不見更新了？起碼要加些公告甚麼的~~像這一期DELAY應該可以在網站上先行公告ㄚ？免得像小弟我們這類的忠心讀者望穿秋水般苦苦地等，請問您忍心嗎？再怎麼說，貴雜誌在台灣遊戲雜誌業中都是執牛耳的~~(說在全球華人遊戲雜志中也不為過)貴雜誌的地位在華人世界中是被肯定的，希望您貴刊能精進再精進~~~

---

感謝Gopy的來信，由於從暑假開始，雜誌發行簡繁體兩個版本(當然，簡體版是在大陸發行)，由於開始作業兩版截稿日期相近，雖然內容差不多，但格式不太相同，完稿的流程並沒有預料單純繁體轉簡體般流暢，因此，又造成雜誌延期了，老編正在研究在九月改版時將簡繁體兩版的格式拉近一些，應該可以讓出刊日期更為準確。至於經費，只要一直有你麼有心的忠實讀者，是不會缺的，如果你真的要捐，可以匯到老編的個人戶頭啦，呵呵

至於網頁，我們現在的新遊戲訊息都可以在遊戲家族找到，遊戲家族這個入口網站統合了包括軟體世界在內的各種媒體，我們預計在下個月在遊戲家族開設專屬的留言板，希望能在上面遇到你，並看到你的批評與指教。





# 魔法門八

●JOHN

我一直是魔法門系列的迷，所以魔法門八一出版，我立刻抱了一套回家練功。老實說，對3DO如此快速的出了「魔八」，我是有點懷疑是否是急就章下的產物，結果一玩，令人信心大振。

魔法門八還是維持一定的水準，而且在人物創造上簡單了許多，甚至可以雇用龍當伙伴（這是魔法門迷長久以來的願望）！只是以往的泰坦巨人不見蹤影令人有些失落。遊戲的主軸與支線十分容易達成，而難度也大幅降低，新手玩起來可能會勝任愉快，但對我這位骨灰級玩家而言，便不免懷念起魔法門系列中的敵人難纏的一面。

遊戲中許多神器與上古遺物幾乎要到很後期才能得到，那時遊戲都快結束了，有點喪失寶物的美意。此外，在三角貿易中出現物品不能賣出的BUG，不知是因為改版造成，還是原來英文版就有的狀況，算是唯一的美中不足吧！



# 小燕子決戰大富翁

●圓 圓

大富翁類型遊戲在市場上猶如過江之鯽，真是隨隨便便就能舉出個一二十套，要從其中找出好玩的，還真是有點困難。而這一次我會選擇這一款小燕子決戰大富翁這款遊戲，最主要的就是原因就是維他有搭上著名連續劇『還珠格格』的尾巴，讓我很想看看小燕子、紫薇等角色，在遊戲中會以何種面目呈現。



買回來開始玩之後，遊戲一開始果然看到連續劇中的主角，一個個的出現在螢幕之中了，透過漂亮的美術處理，每一個角色可說是唯妙唯肖，活生生的就像劇中人物一般。不過較令我驚訝的是遊戲中的劇情，跟連續劇真是一點關係都沒有，只是借用幾個主角的名字，發展的另外一段劇情而已。

遊戲的玩法也非常特別，雖然是以大富翁為基本模式，但是遊戲中也還加上了故事性和可自由進出的地圖關卡以及戰鬥模式，玩起來的確是比一般的大富翁遊戲豐富許多喔！

# 學生騎士團

●君 子

策略遊戲近來可說是越來越好玩了，通常都加入了許多不同的遊戲元素，使的玩起來變化多端，更增加了許多的樂趣。像是這一款學生騎士團就是其中的代表，遊戲中除了策略遊戲應有的元素外，另外還加入了養成、RPG等遊戲元素，玩起來真是刺激了許多。

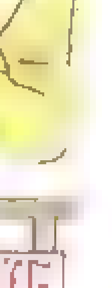


遊戲中最主要的事，除了戰鬥以外，就是養成系統了。扣除戰鬥的時間，每個角色還必須安排上課學習各種技能，諸如魔法、戰技等，都可以由技能高的人物擔任講師，教授給技能低的人。另外魔法方面，還可以在研究室中融合，藉以創造出新的法術，十分的有趣。

在關卡方面，遊戲種共有多達一百多關，每一關有不同的打法，而且選擇不同的路線，就會有不同的結果，因此讓人覺得十分的耐玩。對於目前的戰略遊戲來說，這種新型態的玩法，我想以後定會形成主流，大家大可以來試試看這款學生騎士團。

# 塗鴉園地





◀色色 台北市

◀顏右珊 台中市

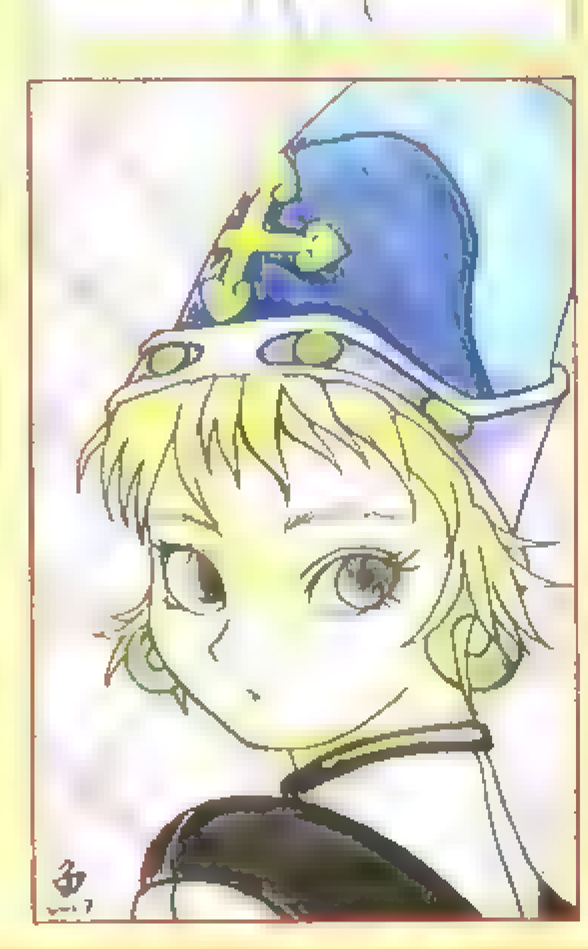



◀JOE 台北市



◀楊宜靜 台北縣

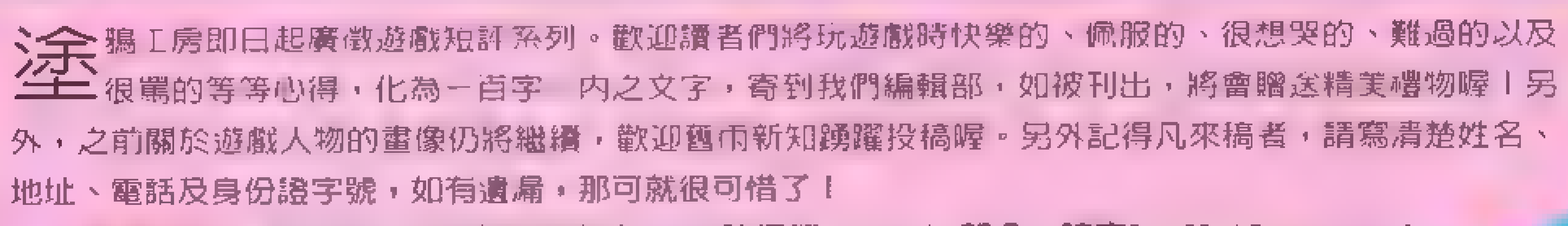
◀徐逸婷 台北市

◀林雪意 台北市

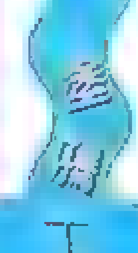
◀譚杏燕 香港

◀魚 桃園縣



塗鴉工房即日起廣徵遊戲短評系列。歡迎讀者們將玩遊戲時快樂的、佩服的、很想哭的、難過的以及很糗的等等心得，化為一百字 內之文字，寄到我們編輯部，如被刊出，將會贈送精美禮物喔！另外，之前關於遊戲人物的畫像仍將繼續，歡迎舊雨新知踴躍投稿喔。另外記得凡來稿者，請寫清楚姓名、地址、電話及身份證字號，如有遺漏，那可就很可惜了！

*郵寄方式* 信件部分，請寄高雄郵政18 69號信箱。E-MAIL部分，請寄leaflet@swm.com.tw

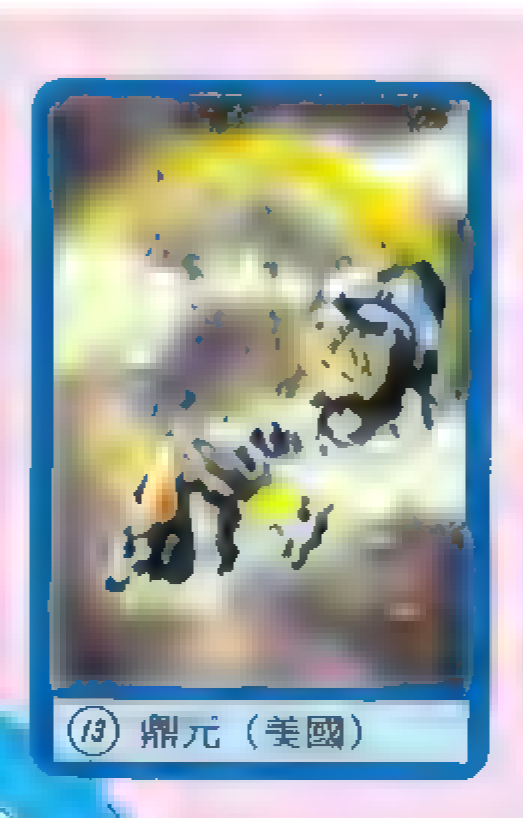





# DI GI CHARAT 塗鴉大作戰

本刊與TGL台灣帝技爺如所舉辦的"DI GI CHARAT塗鴉大作戰"於7月25日正式截止了，由於參加的讀者們十分的踴躍，繼上一期於"塗鴉工房"率先公布十二幅作品後，本期再由衆多的投稿中，遴選出另外二十幅作品參加票選。重複提醒讀者一遍，千萬不要錯過獲得精美神秘禮物的好機會喔！趕快填好雜誌所附的選票寄回來，記得寫清楚姓名、地址及聯絡方式，以免錯失獲得獎項機會。





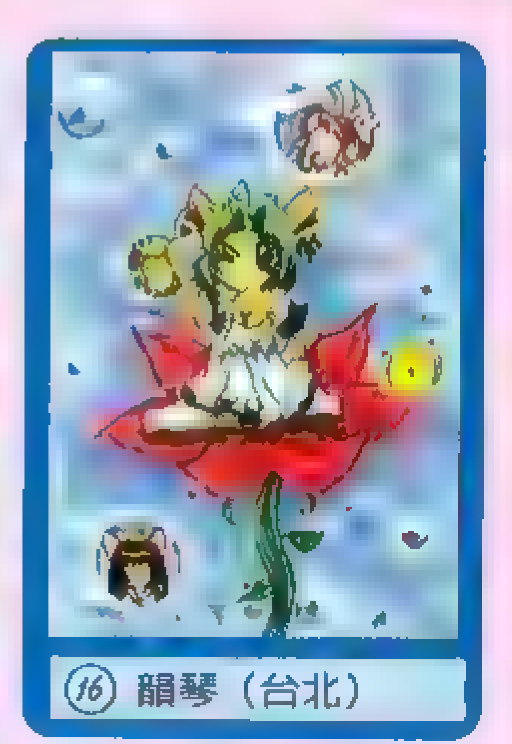
⑬ 鼎元（美國）



⑭ 明慧（中壢）



⑮ 宥蓉（台北）



⑯ 韻琴（台北）




⑰ 灶承（台中）


⑱ 圓元（台北）

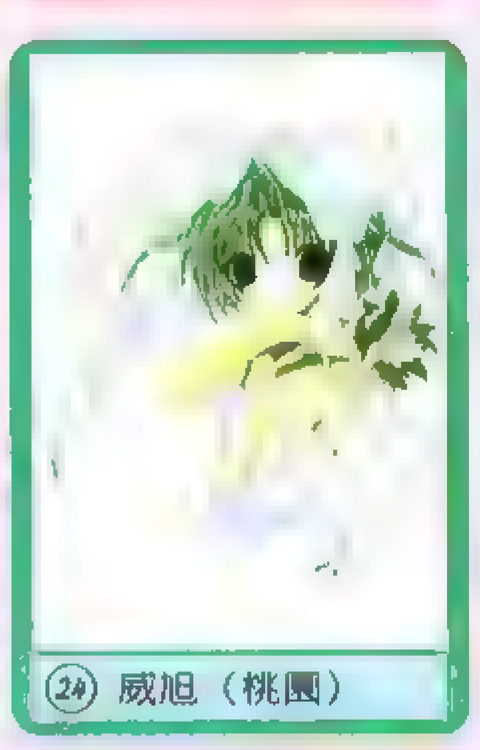

⑲ 雅芳（宜蘭）


⑳ 嘉琳（屏東）

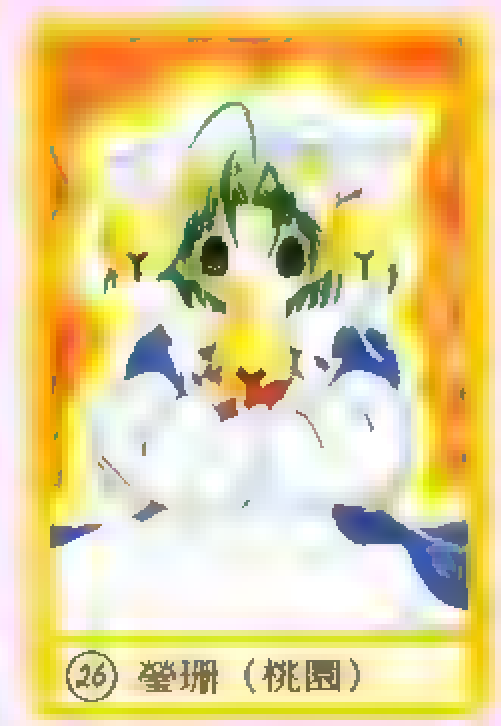

㉑ 國瑩（苗栗）


㉒ 鬈郁（苗栗）


㉓ 于婷（桃園）


㉔ 威旭（桃園）


㉕ 倩如（桃園）


㉖ 瑩珊（桃園）


㉗ 凱雯（淡水）


㉘ 琇甄（新竹）


㉙ 靜勻（台北）


㉚ 宜婷（嘉義）



㉛ 寶竹（新竹）

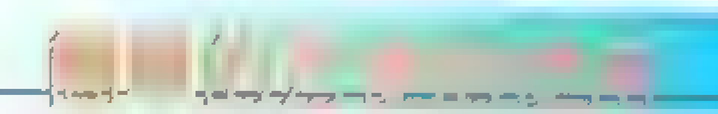

㉜ 珮琪（新竹）




作者-米蟲




微軟新版OfficeXP終於在萬眾期待下驚喜登場，本次的版本可說是劃時代的里程碑，強調了全新獨一無二使用者的「經驗」，這也是本次不以之前數字命名，而改以XP的原故，因為XP正是eXPerience的縮寫。本次微軟重新定義了人、軟體、網路間的關係，期望透夠軟體與網路的威力，使人的創造力與生產力無限擴充，將之前已軟體為準的關係，改以資料為主幹。



這次的OfficeXP在操縱介面上的改革可說是讓人驚喜不斷。新增的智慧標籤功能，大大的簡化了操作步驟，在使用者需要時給於適當的幫助。如當你輸入人名時，智慧標籤會自動出現，並提供你如插入地址、加入聯絡人、傳送郵件……等功能。另外OfficeXP還新增了多功能窗格的功能，如新增文件、剪貼簿、翻譯……等，當使用不同功能時，視窗右邊的工作窗格會隨之改變，不但方便使用者使用，功能也比之前強多了，如剪貼簿一次可以讓你管理24項資料，或是簡單的選取想插入的物件。在文字輸入的功能上，微軟也做了相當大的創新，支援了手寫輸入，使用者可以使用滑鼠來輸入文字。根據測試，文字的辨識率相當高，速度也很快，且還可以分辨中英文。

▲新增功能-多功能窗格

▶新增功能-智慧標籤

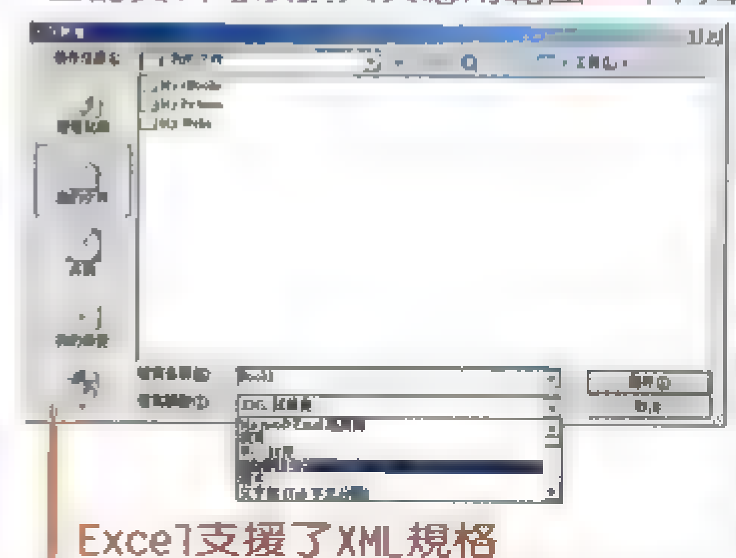
▼使用手寫書入用滑鼠就可以

當機可說是電腦使用者的一大惡夢，尤其是當你文件編輯到一半時，可能會使你心血一瞬間白費。這次微軟新增了自動回復的功能，本功能有點類似Windows Me裡的系統還原，使用者可以自行設定時間，由電腦自動幫你儲存，要是不小心當機了，就可以利用之前所備份的檔案，繼續編輯。另外，本功能也搭配了問題回報機制，當視窗出現問題時，會出現詢問視窗，讓使用者可以將問題回報給微軟相關部門，以尋求解決方式。



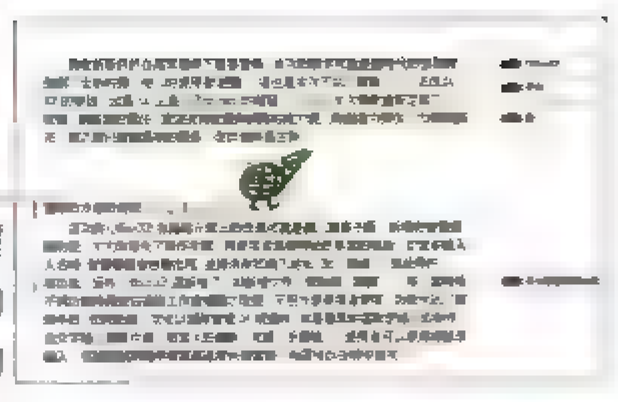
將錯誤訊息回報給微軟

本部份可說是OfficeXP的另一強項，其中最重要的就是在Excel與Access中支援了XML格式，使得兩者所建立的資料可以擴大其應用範圍，不再單單只是電腦與電腦之間的應用。另外在Word中也加強了與網路的結合，使用Word所編輯的檔案，可以藉由E Mail的方式發送給其他使用者修改，當其他使用者將



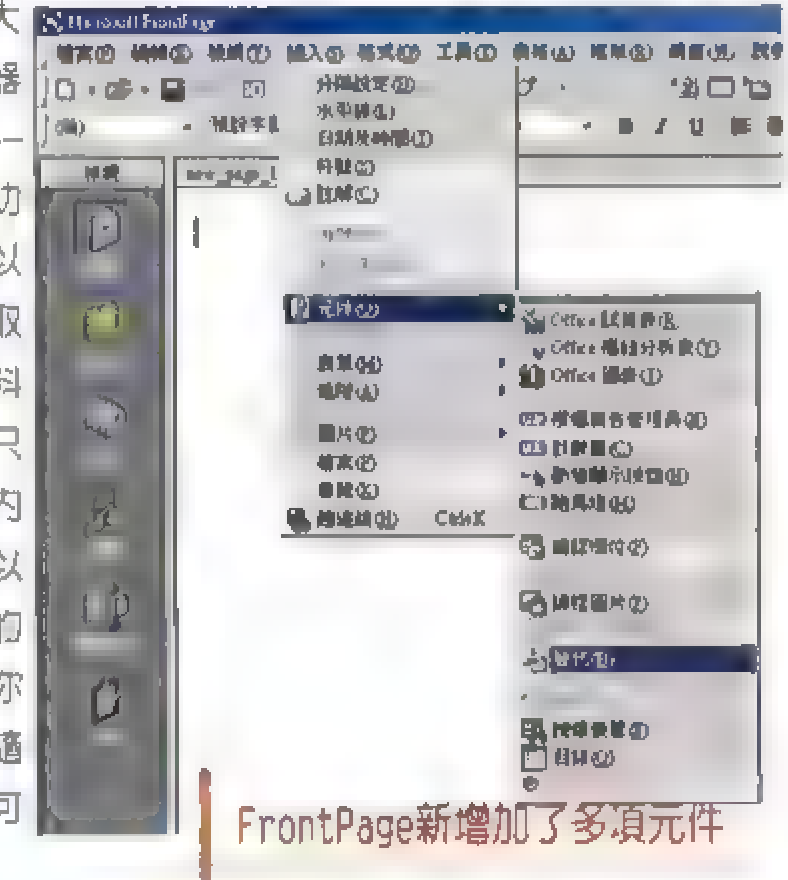
Excel支援了XML規格

### 追蹤文件功能可將修改地方標示出來

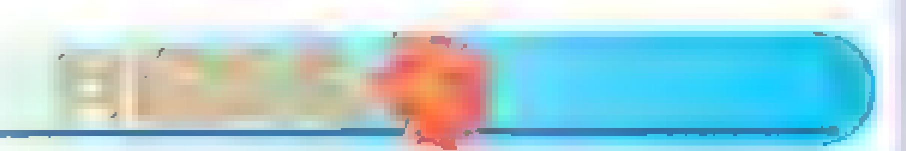


其修改後的文件回覆給你時，Word會自動進行比對，將修改的地方給清楚的標示出來。

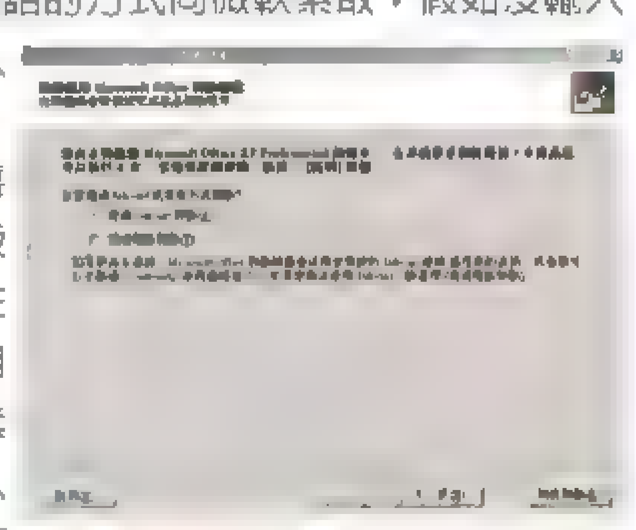
FrontPage是在Office2000時所新加入的成員，大家都知道主要的功能為網頁編輯，在新版的FrontPage中簡化了網頁的製作，並提供了更多元化的網路元件，還加強了分析與發行的功能，更重要的就是與Share-Point的結合。SharePoint是本次新加入的成員，它可說是一個強大的資源分享器，藉由Share-Point的幫助，使用者可以由網頁來獲取公司中的資料文件，之前只能藉由公司內部網路才可以獲取公司中的資料，現在你將可以隨時隨地的獲取，可以想像這將會是多偉大的一項革新。而與FrontPage的部分，藉由兩者的結合，FrontPage將可以輕鬆的建立人與人溝通交流的網頁，也就是說FrontPage將扮演使用者與使用者間重要的一環。



FrontPage新增加了多項元件



這次的OfficeXP加入了所謂的產品啟動技術，為了杜絕盜版的盛行，使用者除了安裝時須輸入序號外，在開啟軟體時還會要求使用者輸入確認ID，而此確認ID將需要藉由網路或是電話的方式向微軟索取，假如沒輸入的話，在第51次進入時將變為唯讀模式。雖然本功能並不討喜，但這也是因為盜版真的是太嚴重了，在此也希望大家能使用正版軟體，畢竟一套軟體的開發，所投入的人力與物力，絕不是大家可以想像的。



啟動精靈





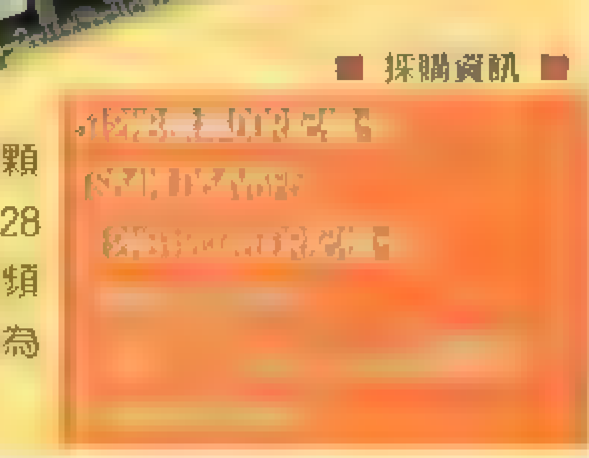
第147期電腦新天地新品介紹（P.435頁），誤將該公司Logo置錯為啓亨Logo，特此致歉。



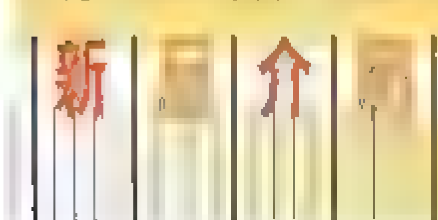


專業記憶卡研發製造商 創見資訊領先同業推出512MB DDR記憶卡，其系列產品並通過由權威實驗機構 NSTL(National Software Testing Laboratories,Inc.)與VIA聯合舉辦之主機板相容性測試，使用者可更安心地體驗DDR所帶來的高速快感。

創見的512MB 184PIN DDR266記憶卡係採用Samsung或Winbond 32Mx8 bit DDR顆粒，並分別有標準型、ECC、ECC Registered不同功能可供選擇，另提供64MB、128MB、256MB等容量之DDR產品，消費者可依需求選擇不同之功能與容量。DDR 266其頻寬比現有PC133多兩倍，可達每秒2.1GB，所以DDR在相同時脈速度下，傳輸資料量為SDRAM之兩倍，而工作電壓也降低為2.5V，消費者在使用電腦時可以更省電。







網 址：www.transcend.com.tw

Transcend ■創見資訊股份有限公司 ■電話：(02)2788-1000 ■建議售價：店洽




作者：光蟲



# DDR主機板全面出擊

前一陣子DDR記憶體規格，由於受限於支援系統晶片組無法銜接上，再加上記憶體製造商都抱持觀望的態度，使得推行並不是相當順利。但經過數個月的等待後，各晶片製造商都已推出相關產品，市面上也出現許多DDR主機板。這次特別收集了使用 Apollo Pro266/KT-266/ALiMAGiK1/AMD 760等系統晶片的主機板數十片，將其規格整理給各位讀者，方便在購買前做個參考。

## 各晶片組簡介



這兩款是由DDR推動者之一的威盛所推出的，採用了全新的V-Link Bus架構將南北橋晶片將的傳輸率提高到266MB/s。其中Apollo Pro266支援了Socket370的CPU，而KT-266則支援SocketA的CPU，兩者皆搭配了威盛新的南橋晶片VT8233，支援了新一代的擴充槽USB2.0與1394，並可提供6個USB插槽。

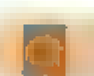




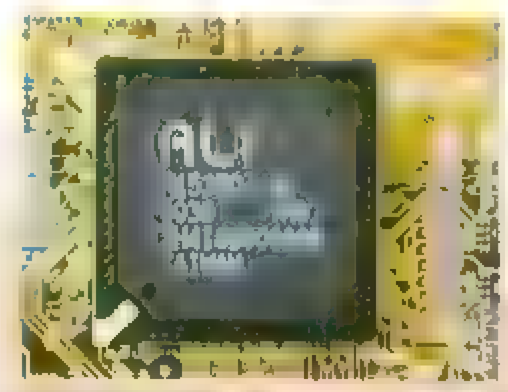




Apollo Pro266南北橋晶片



本款晶片組是由沉寂以久的揚智ALi所發表，比起威盛的產品快了數個月，也因此奪得了先機。本款晶片組不但支援了DDR也將SDRAM給保留了(兩者選一使用)，另外還支援了AMD Power Now!技術，使得本款晶片也可適用於筆記型電腦。

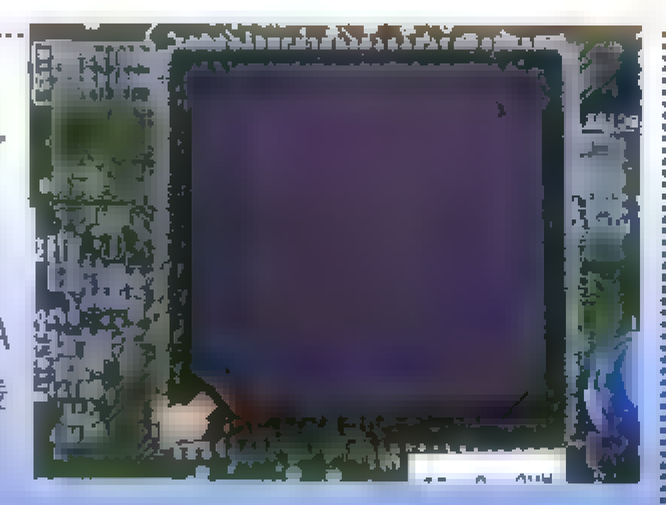





ALiMAGiK1南北橋晶片

本款晶片組是AMD(DDR的主要倡導者)為了填補其他廠商開發DDR晶片組所產生的空窗期，所開發的產品，也是第一款支援DDR的晶片組。本款晶片組相當特別是由AMD761(北橋)+VIA VT686B(南橋)所構成，但可別小看它，效能表現可是相當的不錯。



AMD760 南北橋晶片AMD761

| 晶片組 | VIA KT266(VT-8366+VT-8233) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 廠　商 | 技嘉/GIGABYTE | 偉格/SOLTEX | 建碁/Aopen | 微星/MSI | 磐英/EPoX | 微星/MSI |
| 型　號 | GA-7VTX | SL-75DRV | AK77 Pro | K7T266 Pro/MS 6380 | EP-8KHA | K7MC Pro/MS 6375 |
| CPU插槽 | SocketA | SocketA | SocketA | SocketA | SocketA | SocketA |
| DDR插槽數 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| SDRAM插槽數 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 外頻選擇範圍 | 100-170MHz | 100-150MHz | 100-248MHz | 100-164MHz | 未知 | 66/100/133 3 |
| 外頻設定方式 | DIP Switch | DIP Switch | BIOS | BIOS | BIOS | Jumper |
| 倍頻支援範圍 | 5-12 5x | 5 5-14x | 5-12 5x | 無 | 未知 | 無 |
| 倍頻設定方式 | DIP Switch | DIP Switch | DIP Switch | 無 | 未知 | 無 |
| CPU電壓設定範圍 | 無 | 1 150-1 850V | 無 | 未知 | 未知 | 無 |
| 電壓設定方式 | 無 | DIP Switch | 無 | BIOS | BIOS | 無 |
| 擴充槽數 | AGP Pro*1/<br>PCI*5 AMR*1 | AGP Pro*1/<br>PCI*5/CNR*1 | AGP*1/PCI*5/CNR*1 | AGP*1/PCI*5/CNR*1 | AGP*1/PCI*6 | AGP Pro*1/<br>PCI*5/CNR*1 |
| 內建音效晶片 | Creative CT-5880 | AC' 97 | AC' 97 | AC' 97 | AC' 97 | Creative CT 5880 |
| 內建硬碟控制晶片<br>IDE*4 支援RAID | 無 | 無 | 有內建Promise控制晶片版本AK77 Plus | 有內建Promise控制晶片版本 | 無 | 無 |
| 內建網路卡晶片 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 |
| 其他功能 | DualBIOS<br>EasyTuneIII<br>@BIOS | CPU溫度感測元件<br>風暴超頻<br>智慧型CPU防護盾 | 看門狗<br>Dr.LED(選購) | PC Alert<br>TechIII<br>D-LED<br>LiveBIOS<br>PC2PC<br>Fuzzy LogicIII | 主機板內建除錯燈(數字顯示) | PC Alert<br>TechIII<br>D-LED<br>LiveBIOS<br>支援USB線PC與PC連接 |

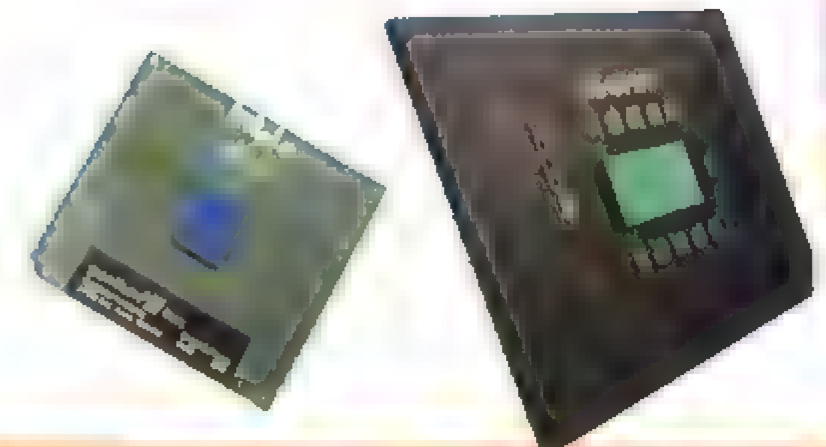
| 晶片組 | ALi MAGIK1(M1647+M1535D+) | | | AMD760(AMD[illegible]T 686B) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 廠　商 | 華碩/ASUS | 創見/Transcend | 梅捷/SOYO | 技嘉/GIGABYTE | 華碩/ASUS | 磐英/EPoX |
| 型　號 | A7A266 | TS-ALR4 | SY-K7ADA | GA-7DXR | A7M266 | EP-8K7A+ |
| CPU插槽 | SocketA | SocketA | SocketA | SocketA | SocketA | Socket A |
| DDR插槽數 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| SDRAM插槽數 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 外頻選擇範圍 | 100-166MHz | 100-146MHz | 100-133MHz | 95-250MHz | 100-133MHz | 未知 |
| 外頻設定方式 | BIOS | DIP Switch/BIOS | DIP Switch | BIOS | DIP Switch | BIOS |
| 倍頻支援範圍 | 無 | 5-12x | 5-12 5x | 5-12.5x | 無 | 未知 |
| 倍頻設定方式 | 無 | Jumper/BIOS | DIP Switch | DIP Switch | 無 | BIOS |
| CPU電壓設定範圍 | 1 65-1 95V | 無 | 1.100-1 850V | 1.5-1 85V | 1 075-7 85V | 未知 |
| 電壓設定方式 | BIOS | 無 | DIP Switch | BIOS | Jumper/BIOS | Jumper |
| 擴充槽數 | AGP Pro*1/<br>PCI*5 AMR*1 | AGP*1/PCI*6 | AGP*1/PCI*5 | AGP Pro*1/<br>PCI*5/AMR*1 | AGP Pro*1/<br>PCI*5 AMR*1 | AGP*1/PCI*6/ |
| 內建音效晶片 | C-Media CMI 8738 | AC' 97 | AC' 97 | Creative CT-5880 | C-Media CMI-8738 | AC' 97 |
| 內建硬碟控制晶片<br>IDE*4 支援RAID | 無 | 無 | 無 | Promise PDC20265 | 無 | HighPoint HPT370 |
| 內建網路卡晶片 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 | 無 |
| 其他功能 | JumperFree<br>ASUS iPanel | | AI-BIOS<br>VOICE DOC.<br>FOC<br>SOFSET<br>COMBO SETUP | DualBIOS<br>EasyTuneIII<br>@BIOS | JumperFree<br>ASUS iPanel | |

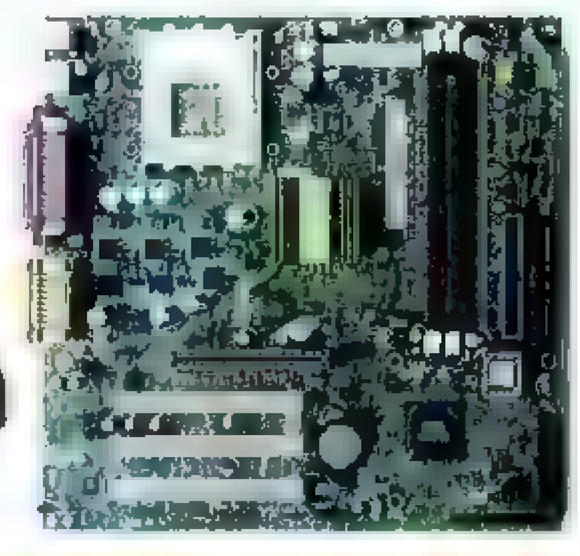












**晶片組** [illegible]

| 廠　商 | 技嘉/GIGABYTE | 華碩/ASUS | 偉格 Sι TEX | 微星/MSI | 建基/Aopen | 艾崴/Iwill |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 型　號 | GA 6RxB | CUV266 | Sι 65DRV | Pro266 Plus/MS-6365 | AX37 PLUS | DVD266 |
| CPU插槽 | Socket 370 | Socket 370 | Socket370 | Socket370 | Socket370 | Socket 370 |
| DDR插槽數 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| SDRAM插槽數 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 外頻選擇範圍 | 66 8 166MHz | 66 202MHz | 未知 | 未知 | 66-248MHz | 66 150MHz |
| 外頻設定方式 | DIP Switch | DIP Switch/BIOS | Jumper/BIOS | Jumper,BIOS | Jumper BIOS | BIOS |
| 倍頻支援範圍 | 3-8x | 2-9x | 未知 | 未知 | 5-12.5x | 2-12x |
| 倍頻設定方式 | BIOS 未鎖頻才可 | BIOS(未鎖頻才可) | BIOS(未鎖頻才可 | BIOS(未鎖頻才可) | 無 | BIOS 未鎖頻才可) |
| CPU電壓設定範圍 | 1 3-2 05V | 未知 | 未知 | 無 | 1.3-3 5V | 無 |
| 電壓設定方式 | DIP Switch | BIOS | BIOS | 無 | BIOS | 無 |
| 擴充槽數 | AGP*1/PCI*5/AMR*1 | AGP Pro*1/<br>PCI*5/ACR*1 | AGP Pro*1/<br>PCI*6/CNR*1 | AGP Pro*1/<br>PCI*6/CNR*1 | AGP*1/PCI*6/CNR*1 | AGP*1/PCI*5/ACR*1 |
| 內建音效晶片 | Creative CT ¬880 | C Media CMI8738 | AC 97 | AC 97 | AC 97 | C Media CMI8738 |
| 內建硬碟控制晶片 IDE*4 支援RAID | Promise PDC20265 | 無 | 無 | 無 | 有內建Promiser晶片的版本AX37D-PLUS | 有內建AMI晶片的版本DVD266-R |
| 內建網路卡晶片 | LSI 80223PHY | 3Com 3C920 | 無 | 無 | | 無 |
| 其他功能 | DualBIOS<br>@BIOS<br>EasyTuneIII | JumperFree | CPU溫度感測元件<br>風暴超頻技術<br>智慧型CPU防護盾 | PC Alert<br>TechIII<br>D-LED<br>LiveBIOS<br>[illegible]<br>PC與PC連接 | 無<br>看門狗<br>Dr. LED(選購) | Smart Setting |

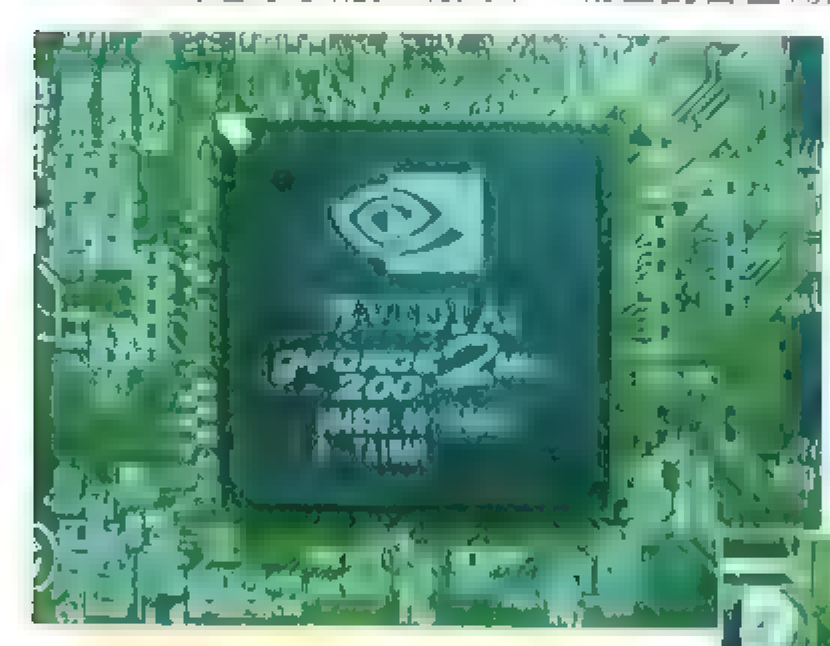



作者－莫凡

# nVIDIA TNT2顯示卡的霸主 GeForce2 MX 200/400 2

## MX200 MX400 的產品充斥市場

繼上一次四款的MX測試報告之後，這回軟世特別為各位送上，另外四款的MX200/400系列顯示卡，由於針對咱們玩PC Game的來說，Geforce2 MX200/400是一個便宜又好用的產品，因此這回特別為你準備這樣子的採購文章，希望對各位有些助益！



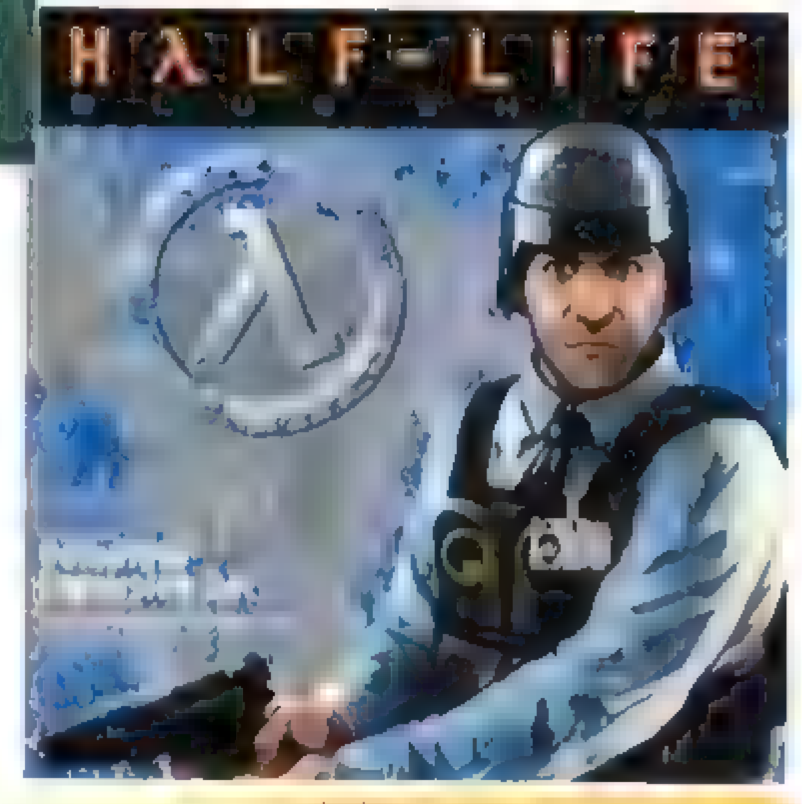
上一回已經對於MX200/400有較詳盡的著墨，這次我來說說MX100好了！目前nVIDIA（也就是Geforce2系列的研發製造商，還是台灣人的喔！）的競爭策略是每15天調整一次MX系列的價格，讓競爭對手處處受挫，按照nVIDIA原先的打算，MX100是針對整合型主板，也就是我們常看到哪種兩萬元上下的All in one電腦，主攻歐美市場，不過在效能連TNT2都不如的狀況下，到底有多少MX100隨電腦系統出售呢？所以啊，莫凡給各位良心的建議，雖然MX100實在是不容易看到，就算有啦，拜託各位看看就好，千萬別以為掛個「MX」的字樣，效能就會好，別傻啦！

▲Geforce2 MX200顯示晶片
▶Geforce2 MX400顯示晶片

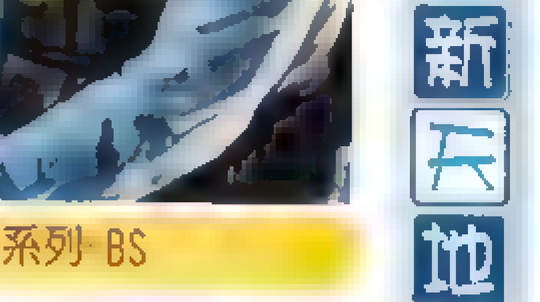
## CS噴不出LOGO？

如果大家常玩CS的話（偷偷預告：新款HL系列 BS即將上市！），應該知道顯示卡要改成「OpenGL」，這樣按「T」才會噴漆，究竟哪些顯示卡，或者OpenGL到底是啥？基本上Geforce2系列是全面支援OpenGL（3D硬體加速）的，但是他能夠展現出來的效果，就是我們PC上面3D遊戲的基本OpenGL，與3D遊戲相比，真正製作圖形工程的專業人員，只需要用較高的「多邊形產生率」。也就是說，只要物體和場景還在所繪的建築體內，設計者就能做更進一步的設計。

儘管在Direct 3D和OpenGL之間不同的專有名詞有些類似（CS設定之中就可以看到這兩種設定，有興趣的人可以改改看，然後仔細觀察遊戲中3D的貼圖及效能），但從PC發展的歷史來看，OpenGL API的出現較3D遊戲中常用的D3D API要早得多。但是D3D API過去幾年一直被認為是一種「廉價」的3D解決方案，現在它幾乎提供了和OpenGL相同的功能。然而，儘管擁有頗具競爭的性能，D3D仍然不能征服較高階的Sever市場，其主要原因還在於D3D並不支援在NT系統下OpenGL的3D硬體加速，另一方面它不能工作在LINUX、UNIX這兩種Sever級的平臺（這兩種是和Windows一樣

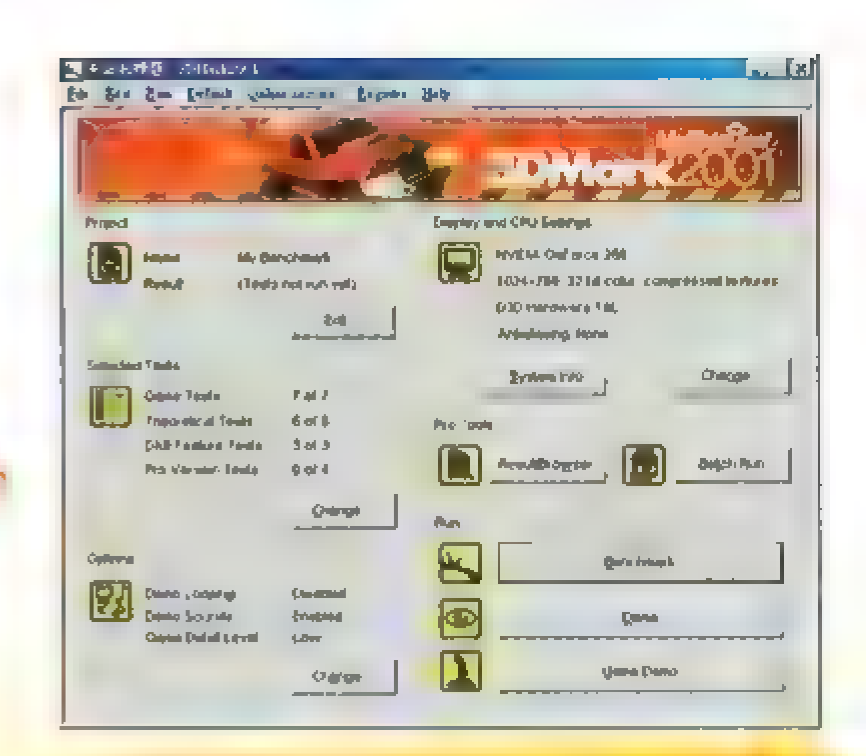



●新款HL系列 BS






屬於「作業系統」），因此工作站應用程式支援標準是OpenGL，而不是微軟的專用D3D介面，也就是說，目前遊戲設計者除了D3D之外，OpenGL幾乎已經成為遊戲設計的基本要素之一！




●測試顯示卡功能的3DMark 2001軟體

## 絕非渾然天成

我們的3D顯示卡能夠秀出如此漂亮的畫面，其晶片的三維運算佔有相當重要的角色。三維運算可分為兩個主要步驟：幾何和光柵處理。幾何步驟階段主要將座標系統轉變為三維場景。在這種場景中，3D物件的相對位置就像是以「第一人稱」的角度來看的（光源

## 華碩 V7100PRO

「He can see me！」，具備CS中OpenGL透視功能的華碩顯示卡，一上市即造成不小的轟動，這回莫凡手中是華碩所推出的V7100PRO顯示卡。

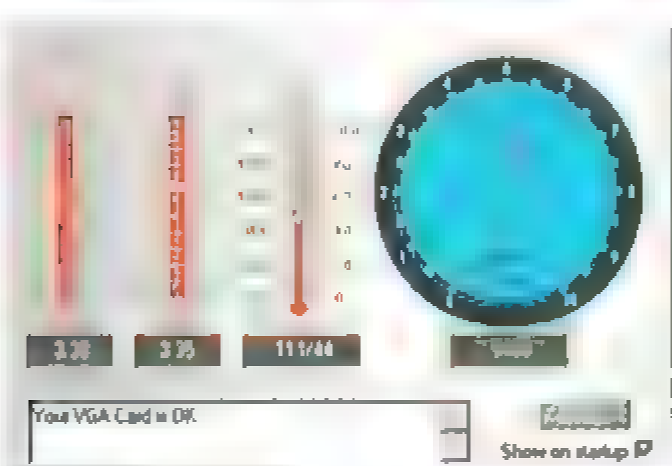


▲未啟動3D透視眼



▲啟動3D透視眼

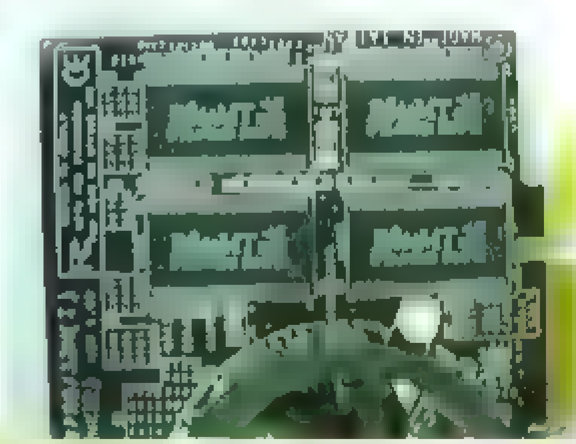
AGP-V7100系列顯示卡可提供PC主流使用者第二代的2D/3D繪圖與視訊的繪圖處理器GeForce2 MX。支援TwinView架構（指具備電視輸出功能的T型，目前支援secondary TV Out功能、DVI及2V1D型），具備同步與獨立的雙顯示器與雙視訊輸出功能。AGP-V7100不僅完全發揮了NVIDIA的GeForce2 MX繪圖處理器，更延續華碩一貫的傳統一提供安全技術確保顯示卡的安全。




●SmartDoctor程式

這款顯示卡採用了nVIDIA GeForce2 MX 400顯示晶片，V7100PRO的線路設計相當精緻，板材的部分則是採用黑金色系，搭配亮銀色的圓形散熱風扇，整體看來沉穩中帶有驃悍的氣質，不但提供AV Out及S Video Out接頭，更重要的是還提供PAL/NTSC的切換，實用度增加不少。記憶體採用EliteMT-4.5T的高速記憶體顆粒，使得這款顯示卡的記憶體運作時脈Default值即達222MHz，而且根據莫凡的稍微試驗，竟然可以輕鬆到達250MHz的高速度！實測的結果更是令人相當滿意。不但如此，華碩這款V7100PRO更具備獨家硬體監控功能，透過背板上的W83781D監控晶片以及專利「SmartDoctor」程式，使用者可以隨時監控顯示卡的工作電壓、溫度及風扇轉速，可說是相當方便的功能呢。

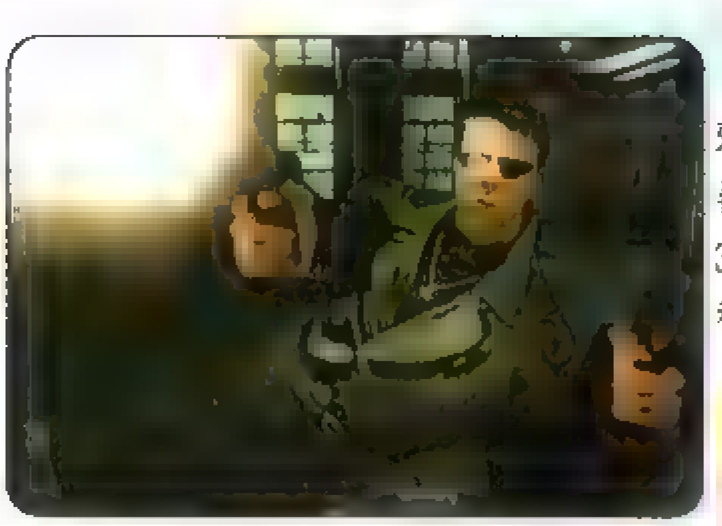
包裝盒內附有ASUS AGP-V7100驅動程式光碟（Windows 2000、Windows 98、Windows NT、Microsoft DirectX、GART等相關驅動程式）、AGP-V7100使用手冊、ASUSDVD 2000播放軟體以及3D遊戲光碟（Soldier of Fortune、3Deep S/W與Drakan），是一張相當超級的MX400顯示卡。



●V7100PRO記憶體採用EliteMT-4.5T

### 華碩V7100PRO 測試數據

| | |
|---|---|
| 3DMark2000 | |
| 3DMark Result | 4058 |
| Game1-Helicopter-Low | 86.0 |
| Game1-Helicopter-Medium | 62.5 |
| Game1-Helicopter-High | 31.9 |
| Game2-Adventure-Low | 74.1 |
| Game2-Adventure-Medium | 51.6 |
| Game2-Adventure-High | 32.2 |
| 3DMark2001 | |
| 3DMark Score | 2250 |
| Game1-Car Chase-Low | 45.4 |
| Game1-Car Chase-High | 12.0 |
| Game2-Dragothic-Low | 36.5 |
| Game2-Dragothic-High | 13.9 |
| Game3-Lobby-Low | 47.0 |
| Game3-Lobby-High | 22.2 |
| Game4-Nature | 硬體規格不支援 |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 260.4 |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 434.3 |
| High Polygon Count (1 Light) | 16.4 |
| High Polygon Count (8 Lights) | 3.2 |
| Environment Bump Mapping | 硬體規格不支援 |
| DOT3 Bump Mapping | 34.8 |
| Vertex Shader | 18.2 |
| Pixel Shader | 硬體規格不支援 |
| Point Sprites | 7.1 |



●3DMark 2001測試畫面

效果也要求計算在內）。隨著nVIDIA發佈第一代專用於3D遊戲的、集成了幾何晶片和光柵處理功能的圖形處理晶片之後，許多3D遊戲的玩家紛紛轉向它的懷抱，想想看，你的親朋好友有多少人用TNT2或是Geforce2系列顯示卡，甚至Geforce3？

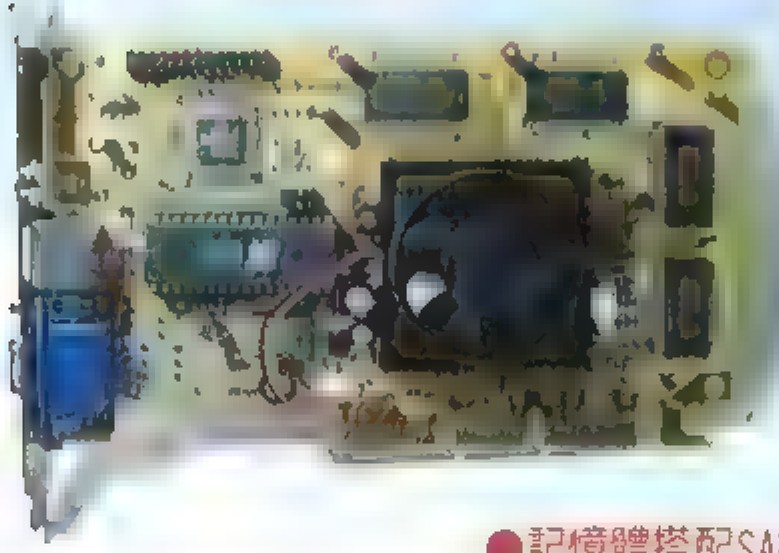
●最新Geforce3顯示卡

好了不多說，接下來就是這回四款MX顯示卡的測試評比喔！喔對了這次我用的是3DMark 2000與2001版本來作測試，其支援AMD或Intel所提供的許多內建指令集以及顯示卡本身提供的T&L功能，這也是莫凡選用3DMark系列作測試的條件之一，再加上它以遊戲測試為主，更能確定我們測試出選對於遊戲的實體幫助有多大！

## 寶聯 PixelView GeForce2 MX 400

此次莫凡由寶聯所拿到的這款顯示卡採用的是nVIDIA GeForce2 MX 400的顯示晶片，在晶片上寶聯特地加上了一組散熱風扇，以有效消除顯示卡工作中所產生的熱量，這款顯示卡上並提供TV-Out接頭（AV端子與S端子），使得這張顯示卡除了擁有其晶片本身2D/3D的功能及特殊處理影像特點外，並支援雙顯示功能。其雙顯示功能使一張VGA卡能夠同時支援兩個獨立的RGB顯示器或可同時支援一個RGB顯示器及一個數位平面顯示器，具有自由縮放顯示畫面、畫面同步輸出顯示於兩個顯示器、開啟數個不同畫面於兩個顯示器、延伸同一畫面於兩台顯示器間等功能。在記憶體的部分則是搭配了SAMSUNGK4S643232E-TC45的高檔記憶體顆粒，其效能與穩定性都受到相當高的評價。

●小卡設計的GeForce2 MX 400



●記憶體搭配SAMSUNG K4S643232E-TC45



另外，如果你的PC是比較舊款的，也就是沒有AGP插槽的話，寶聯也有推出PCI版本的MX顯示卡，提供給整合型主機板及舊款無AGP插槽的主機板使用者一個經濟有效且又可享受多功能娛樂的好選擇。這張顯示卡在實測的部分也得到不錯的成績，核心工作時脈可以輕鬆到達230MHz，以寶聯向來都以經濟實惠的價格吸引使用者眼光的作法看來，這次不但在價格上吸引使用者（真的很便宜，大家可以走一趟賣場就知道），連規格上都會讓你想買的衝動喔！

### 測試數據

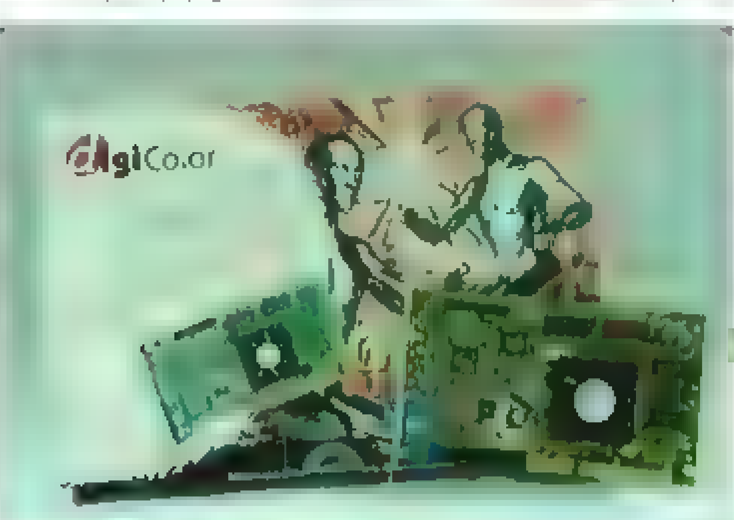
| | |
|---|---|
| 3DMark Result | 3876 |
| Game1-Helicopter-Low | 82.9 |
| Game1-Helicopter-Medium | 61.2 |
| Game1-Helicopter-High | 32.7 |
| Game2-Adventure-Low | 68.3 |
| Game2-Adventure-Medium | 51.9 |
| Game2-Adventure-High | 33.0 |
| 3DMark Score | 2308 |
| Game1-Car Chase-Low | 42.7 |
| Game1-Car Chase-High | 12.9 |
| Game2-Dragothic-Low | 36.8 |
| Game2-Dragothic-High | 13.9 |
| Game3-Lobby-Low | 46.2 |
| Game3-Lobby-High | 22.0 |
| Game4-Nature | 硬體規格不支援 |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 234.7 |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 389.9 |
| High Polygon Count (1 Light) | 14.8 |
| High Polygon Count (8 Lights) | 3.1 |
| Environment Bump Mapping | 硬體規格不支援 |
| DOT3 Bump Mapping | 31.7 |
| Vertex Shader | 18.9 |
| Pixel Shader | 硬體規格不支援 |
| Point Sprites | 6.7 |

電腦新天地

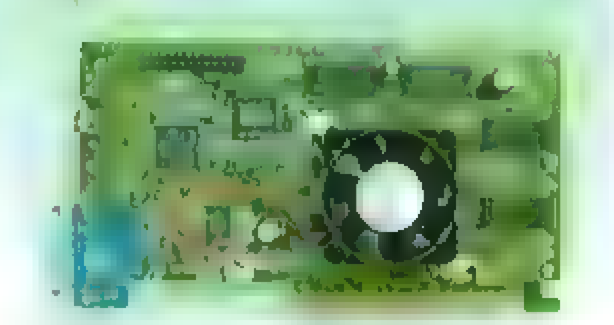



## 恩雅3D屠龍卡 GeForce2 MX 200

另一家走低價高效能的恩雅企業，也同時推出GeForce2 MX 200及400兩款顯示卡，光以外觀來看，這次恩雅已經將原本的彩盒作了重新設計，這兩款顯示卡在包裝上與以往不同，根據瞭解，此種包裝方式是恩雅外銷的產品包裝。這張顯示卡採用nVIDIA 256bit GeForce2 MX GPU系列晶片，內建350MHz RAMDAC，最高解析度可達2048x1536x32 bit @60Hz，支援AGP 4X快寫模式(Fast Writes)與AGP texturing材質功能，並支援Microsoft DirectX 7.0and OpenGL 1.2 ICD、NSR（nVIDIA Shading Rasterizer）光影引擎技術、32-bit色深、Z緩衝及模板緩衝、立體環境貼圖、全景柔和FSAA功能，既然是MX200，當然也是採用第二代硬體T&L幾何變形及光源處理器引擎結構，可以大幅分擔CPU對繪圖運算需求，提昇整體PC的處理效能。



●恩雅3D屠龍卡GeForce2 MX 200


●卡上具備散熱風扇

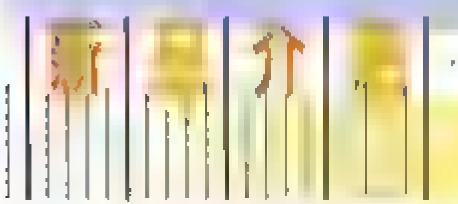
而在顯示卡的部分，在接頭的部分同樣都提供了TV-Out的輸出功能，如此一來對於有需要將影像訊號傳送至電視螢幕的使用者來說真是相當方便的。PCB電路板上的線路已重新設計，而且為了讓顯示晶片有效散熱，也在其上安裝了散熱風扇以解決散熱問題。在記憶體的搭配上，這款GeForce2 MX 200採用的是ViGOUR VC-5364161PT-7的記憶體顆粒，而安裝後發現其預設時脈為143MHz，當然啦，也是一樣有向上調整的彈性空間與寶聯一樣，如果你的電腦也沒有AGP插槽，恩雅還是有PCI版本的MX200/400可以提供你作選擇！

**恩雅3D屠龍卡 GeForce2 MX 200 測試數據**

| 3DMark2000 Pro Ver1.1 | |
|---|---|
| 3DMark Result | 1539 |
| Game1-Helicopter-Low | 27.9 |
| Game1-Helicopter-Medium | 22.3 |
| Game1-Helicopter-High | 10.6 |
| Game2-Adventure-Low | 28.8 |
| Game2-Adventure-Medium | 22.2 |
| Game2-Adventure-High | 20.1 |
| 3DMark2001 | |
| 3DMark Score | 1088 |
| Game1-Car Chase-Low | 18.5 |
| Game1-Car Chase-High | 9.8 |
| Game2-Dragothic-Low | 16.5 |
| Game2-Dragothic-High | 7.1 |
| Game3-Lobby-Low | 17.4 |
| Game3-Lobby-High | 10.3 |
| Game4-Nature | 硬體規格不支援 |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 81.0 |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 148.0 |
| High Polygon Count (1 Light) | 10.1 |
| High Polygon Count (8 Lights) | 2.4 |
| Environment Bump Mapping | 硬體規格不支援 |
| DOT3 Bump Mapping | 11.0 |
| Vertex Shader | 13.0 |
| Pixel Shader | 硬體規格不支援 |
| Point Sprites | 3.2 |

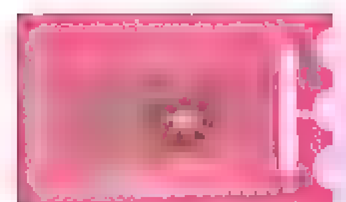
無限飛貂極光版採用羅技電子與光學感應器先趨－安捷倫（AGILENT）科技公司共同研發的專利光學晶片：包括將電池使用量最長使用至 個月，且解析度是現今一般光學感應器的兩倍（每英吋八百點）。因為光學感應器需要龐大的能量來由其表面捕捉每秒1500個影像，而同時其無線電裝置或類似設備也需要能量來傳送介於滑鼠及接收器中來往的訊號，這片專屬的光學晶片，可充份提供兩者能量之所需。另外，運用了四種電力消耗系統來節約其能源的使用，而使用者同時也可以輕易地經由軟體中的電池存量指示器來檢查電池存量。

以銀色、藍色金屬感為設計主題的無限飛貂極光版，其造型可充份反映出現在科技生活族專業與品味。除了表面上的左右鍵之外，還有可由大拇指輕易操控的第三按鍵及第四按鍵的滾輪，這四個按鍵都能經由軟體輕易地設定。功能強大的「網際風火輪」，將滑鼠轉換為「硬體入口網站」。提供五年的產品保證，可以連接到電腦上的USB或PS/2埠，適用於Win 3.X/95/2000/Me及 Macintosh 8.6版等操作系統環境。



☆網址：www.logitech.com.tw

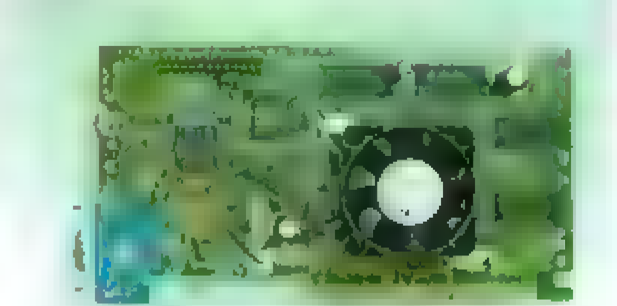

■羅技電子股份有限公司 ■電話：(02)2746-6601 ■建議售價：2,190元



## 恩雅3D屠龍卡 GeForce2 MX 400

另一款恩雅這款GeForce2 MX 400顯示卡可說是目前看到的GeForce2 MX 400顯示卡中少數搭配到64MB記憶體的產品，單以目前賣場賣價來看，恩雅這款MX GeForce2 400算是蠻划算的。

此顯示卡支援AGP4X快寫模式（Fast Writes）與AGP texturing材質功能，搭配256bit雙管線同步貼圖處理，可以呈現出超快速的繪圖效能，相同具備第二代硬體GPU繪圖引擎整合T&L（Transform and Lighting）幾何變形及光源處理器，可以分擔CPU對繪圖運算需求，讓CPU控下來作其他的運算，進一步提昇整體PC的處理效能。具有獨家NSR（nVIDIA Shading Rasterizer）光影引擎技術，針對每個像素同時作擴散、鏡射和Ambient光影處理，影像效果更逼真；支援FSAA（Full-Scene Anti-Aliasing；硬體全景柔和功能，可使3D畫面不會有鋸齒狀邊）、32-bit色深、Z緩衝及模板緩衝、立體環境貼圖、反鋸齒功能、浮雕凹凸貼圖以及DOT3等3D功能。內建高鮮明度影像處理器(High-Definition Video Processor，HDVP)，如果有需要的話，還可以選購內建影像輸出電視NTSC/PAL功能或是雙螢幕輸出功能的版本。



●外觀與MX200類似

●恩雅3D屠龍卡GeForce2 MX 400

恩雅這款GeForce2 MX 400顯示卡在板子的線路設計上與這次送來的另一款恩雅GeForce2 MX 200是相同線路的設計，不同的地方僅在顯示晶片和顯示記憶體數量的部分，雖然在記憶體的部分同樣都是採用VIGOUR-7的顆粒，也就是說預設的記憶體工作時脈並不是相當的高，但由於高達64MB以及MX400的顯示晶片，使得再作大量圖形處理時，讓效果更容易的展現！實際測試的效能屬水平之上，表現良好，而且它也是有PCI版本可以選擇的喔！

### 測試數據

| | |
|---|---|
| 3DMark Result | 2958 |
| Game1-Helicopter-Low | 56.2 |
| Game1-Helicopter-Medium | 44.3 |
| Game1-Helicopter-High | 22.5 |
| Game2-Adventure-Low | 58.6 |
| Game2-Adventure-Medium | 47 1 |
| Game2-Adventure-High | 31 0 |
| 3DMark2001 | |
| 3DMark Score | 1866 |
| Game1-Car Chase-Low | 34.1 |
| Game1-Car Chase-High | 12 2 |
| Game2-Dragothic-Low | 31.6 |
| Game2-Dragothic-High | 12.9 |
| Game3-Lobby-Low | 35.3 |
| Game3-Lobby-High | 18.9 |
| Game4-Nature | 硬體規格不支援 |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 164.1 |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 309.1 |
| High Polygon Count (1 Light) | 12.4 |
| High Polygon Count (8 Lights) | 2.5 |
| Environment Bump Mapping | 硬體規格不支援 |
| DOT3 Bump Mapping | 22.2 |
| Vertex Shader | 18.4 |
| Pixel Shader | 硬體規格不支援 |
| Point Sprites | 4.7 |

## 快看旅行家

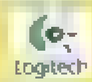
快看旅行家結合了網路攝影機與數位相機的功能。當與電腦分開使用時，這款攝影機可儲存60張高解析度(640X480)或200個低解析度的靜止影像(320X240)。使用者能簡單的使用其控制面板來拍攝或刪除影像。只要連接上電腦，QuickSync功能即可幫助使用者輕易的將影像立即地傳送到電腦。其他的功能還包括有自拍、簡易對焦及拍攝解析度設定等。

與電腦連結時，快看旅行家就是一部高品質，具有VGA畫質的網路攝影機。有著CCD感應器，能夠提供畫質清晰的影像品質。在網路攝影機模式中，它的內建麥克風可讓使用者的網上溝通更加輕鬆自然；在錄製視訊短片時，速率最高可達每秒三十個影像。以其全功能的MGI Video Wave III SE影音編輯軟體及PhoteSuite III SE影像編輯軟體可輕鬆地將製作有聲音、音樂及特殊效果的影像，並以電子郵件傳送給家人和朋友。

快看旅行家使用USB介面，可以在Windows 98/2000/Me等作業系統中使用。快看旅行家提供兩年保固，且附贈SmartClipTm 腳架，可將攝影機輕鬆放置於筆記型電腦或LCD螢幕上。

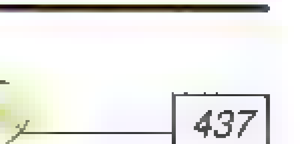



網　址：www.logitech.com.tw




■羅技電子股份有限公司　■電話：(02)2746 6601　■建議售價：3,490元





作者：陳怡志




# 自由隨身的遊戲經典

伴隨著行動化數位科技的發達，個人隨身的數位助理（Personal Digital Assistant）也正在全球發熱，而處於全球資訊業界重地的台灣，當然也無法例外的成為各家爭先投入的一大戰場，無論是在全球佔有率頗高的「Palm OS」，或者是與Windows相容性極高的「WinCE」，以致於在歐洲流行已久的「EPOC」等，紛紛進軍這個資訊科技發達之處。

在這越來越多的作業系統之中，採用Palm OS的PDA，挾著其輕薄短小的優點，佔有了全球絕大多數的市場；而這整個全球性掌上型電腦的熱潮，也不禁讓許許多多的廠商開始思考，如何讓這一部小到可以隨身攜帶的機器，具備更多貼近於人性與方便的功能性，也因此相關的應用程式到處可見，無論是隨身的應用與閱讀工具，工作用的文書編輯軟體，乃至於閒暇時打發時間的遊戲軟體等，都是許多程式開發者所重視的內容；沒錯，掌上型電腦遊戲的豐富度，雖然還未能如同電腦一般精彩，但是隨著擴充機型的一再推出，相信它對於使用者的相對重要性，也絕對是精彩可期的一大焦點。

## 兩大系統簡介

PDA的兩大作業系統品牌當中，主要包含有「Palm OS」與「WinCE」兩種，而針對此二者之間，究竟有著如何的差異與特色呢？且讓我們看個分明。

### Palm OS的演進



Palm OS是由「Palm Computing」所獨立開發的作業系統，初期原先的開發用意，乃是為了方便個人的隨身記事、通訊錄、行事曆…等功能；而到了近幾年以來，隨著行動通訊模組的發達，更是具備了無線上網與傳輸的能力，以及機身輕薄短小等優點；甚至一直到了最近所推出的幾款可擴充的新機型來說，似乎更說明著豐富的多媒體功能正是目前所努力研發的另一個領域。

### WinCE



由「Microsoft」所開發的WinCE作業系統，一直有著與一般電腦極佳的相容性，無論是對於Office的支援，或者是多媒體影音的播放系統，這也是愛好者所看重愛用的主要原因之一；而與Palm的相同點的則是，同樣在加入了對於行動模組的支援之後，也具有無線上網瀏覽的能力，但是視窗切換速度無法迅速，而且耗電量也相較Palm來的高，則為其作業系統所無法馬上改善的缺點，而一個有別於Palm的不足之處，則是體積因為整體主機硬體架構所需，所以難以如此的輕薄。

# Palm OS遊戲與週邊介紹

國外的研發廠商對於Palm OS的遊戲開發已久，所以在整體遊戲的豐富度上，總是令人眼睛有為之一亮的特色，尤其在具備擴充槽的機型出現之後，相信整個遊戲的結構將更值得令人期待：反觀國內遊戲業者的起步雖然比較晚，但是開發遊戲能力確實也有一定的功力存在：接下來就讓我們來看幾款分別由國內外廠商所研發的經典遊戲吧！

## 高爾夫球與撞球

### 「ZIOGolf」+「ZIOCourse」

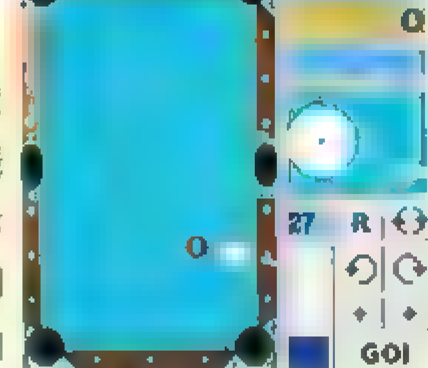
運動類型的遊戲在PC Game當中，一直是很受歡迎的遊戲項目，尤其是高爾夫球這類型的遊戲，由於真實性的運動成本相當高，加上一般高爾夫練習場也比較難尋找，或者甚至於難以滿足大部分球友的慾望，所以隨身將這18洞的運動帶在身邊，至少可以滿足球友的一時技癢；接下來就讓我們看看由「青檸網科技」(http://www.limelink.com) 所代理的「ZIOGolf」與「ZIOCourse」吧！

在進入到遊戲一開始的主畫面當中，玩家可以自由選擇馬上開始遊戲，或是先進行練習性的揮桿，等待熟悉整個揮桿的控制之後，再開始進行實際的比賽；另外也可以針對左右手不同習慣的使用者設定遊戲操作方式，或是查閱記錄等相關功能。

高爾夫球迷在看到這樣的場景之後，是否會令你感到十分的振奮呢？別懷疑喔！這就是「ZIOGolf」的真實畫面，看起來一點都不輸給PC遊戲吧，在遊戲過程當中，玩家必須要隨時注意球的行進方向，使用的球桿類型，風向以及揮桿的力道等等要素，如何？難道雖然還無法像PC遊戲一般精彩，但卻也有相當的水準吧！

除了ZIOGolf之外，玩家如果再配合上「ZIOCourse」的話，將可以另外為自己加上許多職業賽事的標準場景，如此一來球友不需要出國，就能將幾個球迷夢想中的職業場地掌握在手中，這絕對是身為高爾夫球迷的Palm使用者的一大福音喔！

### Billiard



隨著職業撞球的盛行，撞球遊戲相信也會逐漸在台灣成為流行的風潮，由「MyPalm」(http://www.mypalm.com.tw) 代理「Megasoft2000」的「Billiard」，就是一套在國外的Palm版遊戲中獲得五星級評價的撞球遊戲。

在這套遊戲當中，玩家可以選擇一般的花式撞球、8號球或9號球…等職業賽事標準的進行模式，在整個遊戲設計上堪稱為相當豐富。除了不同模式的進行方式可供選擇之外，當玩家真正開始敲桿的時候，更是擬真的可已有拉桿、推桿、定桿…等專業的打球方式，而且除了一般的直行方向以外，也可以因為擊球點的不同，產生左右兩種角度的曲球路徑，這對於一般的非職業球友來說，應該是有相當程度的職業水準了吧！

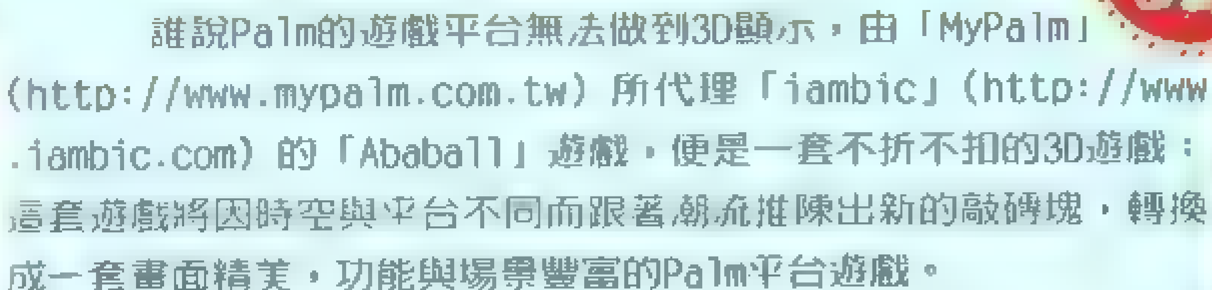






### Ababall





誰說Palm的遊戲平台無法做到3D顯示，由「MyPalm」(http://www.mypalm.com.tw) 所代理「iambic」(http://www.iambic.com) 的「Ababall」遊戲，便是一套不折不扣的3D遊戲；這套遊戲將因時空與平台不同而跟著潮流推陳出新的敲磚塊，轉換成一套畫面精美，功能與場景豐富的Palm平台遊戲。

在遊戲一開始的選單之中，除了開啟一個新的遊戲之外，玩家還可以選擇設定「顯示模式、玩家人數與聲音開關」，或是看看其他高手玩家的成績紀錄與接續先前的遊戲…等。

除了避免沒打到球以及必須敲完所有磚塊之外，玩家更是要注意某些磚塊被敲碎之後所出現的各種物品，也必須先瞭解過哪些對玩家有利，哪些反倒會提高遊戲難度，以免讓自己操作到手忙腳亂。

遊戲中除了一般的遊戲過程以外，另外也提供有3次的續關選擇，免得在玩家奮鬥了好一番功夫之後，卻還要在每個遊戲結束後都得重新開始努力，致使自己扼腕。




## 「Palm版大富翁」+「Knight Move」




「大富翁」遊戲一直是PC版遊戲中歷久不衰的經典遊戲之一，這次「大宇全球網路科技」(http://www.joypark.com.tw/pdapage/game.htm) 更是將這套經典遊戲搬移到Palm的平台上，讓所有喜好此類型遊戲的使用者可以隨身攜帶，不僅隨時找到空閒時間即可開戰外，還可以在無法戰完整場遊戲之前跳出，等待下次進入到遊戲之後再接續開始呢。

在這套遊戲之中，玩家可以藉由歡樂的過程中旅遊全球著名勝地，而且還有各種不同的道具與卡片，作為自己爭取最後勝利的絕佳武器；另外除了透過天使的保佑以及惡魔的阻擾之外，還可以隨時進到號子中炒作股票，藉由精確的操盤手法為自己帶來充裕的財富，不過可千萬記得自己是其他玩家的主要對手之一，使對手破產才是勝利者的唯一條件喔！

同樣由「青檸網」代理「ZIO」的「Knight Move」也是一套類似於大富翁的遊戲，不過整個遊戲場景設計共有10處，玩家可以在一開始的主畫面當中選擇遊戲的進行模式（Story Mode或是Battle Mode），如果是故事模式必須由起出的場景開始，但如果是對戰模式，則可以由10個故事背景中任選其一。



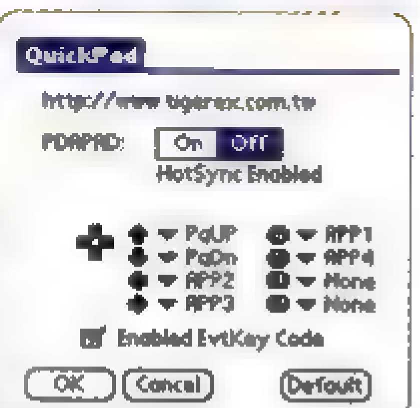

雖然類似於大富翁遊戲，但是在遊戲當中的命運卡片多達260種，而且在佔上對手的土地之後，也必須經由戰鬥卡的對決，以決定取得敵人的土地或是賠償兩倍的過路費，所以在遇上戰鬥的時候，可必須要先對各種戰鬥卡之間的勝負關係作一番瞭解，免得把自己手頭上的現金給賠光了。

## Palm 專用搖桿

**相信在看過遊戲之後，已經有許多人躍躍欲試的想要下載遊戲到自己的Palm中試玩看看了，不過可先別急著動手喔，另外一齣精彩好戲才要端上桌呢；玩許多遊戲的時候，如果單靠利用Palm的按鍵作各種遊戲的操作，玩久了可會是一種吃力的事情，而且也容易因為彈性疲乏，導致按鍵的壽命提早結束，所以如果能夠有個適當的搖桿操作，也不失為遊戲中一種好的選擇！**

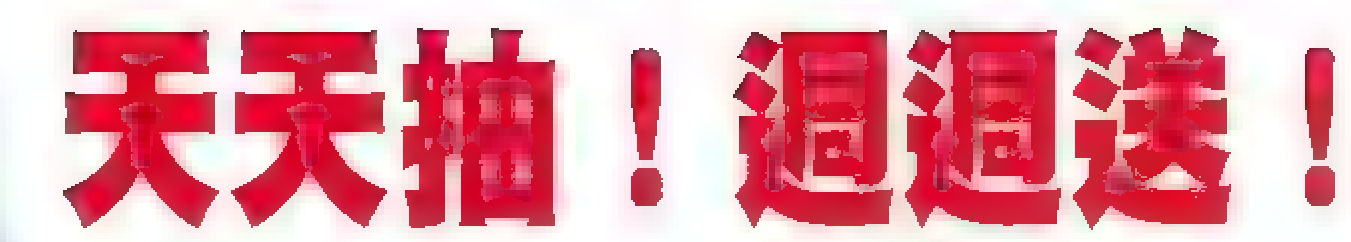
這款由虎國資訊所開發的搖桿，是目前國內廠商唯一可以見到的一款Palm主機專用搖桿，當中的按鍵設計，包含有控制方向使用的十字鍵，以及分別可以定義的四個功能鍵，這對於一般的射擊或是動作性的遊戲來說，玩遊戲將不再只侷限於主機上的按鍵，如此一來一方面可以確保主機按鍵的壽命，另外一方面則可以改善遊戲中的操控性不佳的情況。

產品中除了搖桿的實體之外，也包含了主機需要安裝的驅動程式，以及設定功能鍵用的設定程式；玩家在安裝好硬體之後，必須在主機中另外安裝「Hack」，並且在「QuickPad」中點開對於搖桿的支援設定，藉著當中的設定以符合自己的操作習慣。




看了這許多相關的遊戲軟體與搖桿的介紹之後，是否讓擁有Palm的使用者感到雀躍不已？亦或者是有股想要去買一部Palm的衝動呢？其實如果你能瞭解PDA對自身的幫助之後，你將會更瞭解掌上型電腦是如何的貼近自己的生活，而且除了這些必要的功能以外，又能夠如何的為自己生活帶來更多隨身的樂趣；不過千萬記得的是，試玩版可僅僅只能滿足你一時之間的需求，真正的完整版，才能提供使用者長久的娛樂效果喔。






# 夏日快樂方程式

## PEUGEOT 206 等著您！



| 訂就送 | 活動期間：90/7/1~90/7/31 |
| --- | --- |
| 凡訂閱 | RUN!PC PCDIY! PC2000 |
| 一年 | 蔻仕麗系列商品四選二 |
| 兩年 | 蔻仕麗系列商品四選三 |
| 三年 | 蔻仕麗全系列商品通通送<br>再加送獨家好禮<br>VICTORINOX 14用瑞士刀 |
| 續訂戶 | 續訂一年加送一期<br>續訂兩年加送兩期<br>續訂三年加送三期 |

（以上贈品以實物為主，數量有限，贈品贈完旗訊科技得以等值贈品替代。）

**訂就抽 四重連環大放送！**

◎天天抽 活動期間：90/7/1~90/9/30

每天抽出3名幸運訂戶，獨得兩人兩天一夜住宿券乙份

◎屏東墾丁富悅大飯店◎宜蘭羅東裕元靜心旅店◎桃園石門芝麻大酒店

◎週週送 活動期間：90/7/1~90/9/30

每週抽出1名幸運訂戶，獨得Motorola P7689手機乙只。

簡配：電池乙只、旅充乙只

◎月月連番送 活動期間：90/7/1~90/9/30

每月抽出1名幸運訂戶，獨得友立三大軟體乙套。

內含我形我速4、會聲會影5、PhotoImpact6

◎壓軸好禮PEUGEOT 206等著你！

活動期間：90/7/1~90/12/31

抽出活動期間訂閱雜誌幸運訂戶1名，獨得PEGUET 206XR1.4l乙輛



中獎車之規格配備以實車為準



領獎相關事項：

1. 以上得獎名單於抽獎後次日公佈於RUN!PC PCDIY! PC2000網站及8月號~10月號 RUN!PC PCDIY! PC2000 雜誌，得獎人將以專函通知。
2. 領獎時，中獎人需攜帶身分證明文件及中獎通知信函，於指定時間至指定地點領獎。
3. 依法規定
   A. 獎項價值超過新台幣1,000元者，得獎者須先填寫所得申報單獎項價值超過新台幣13,333元者，得獎者須扣繳15% 稅金，確認無誤後始發放贈品。
   B. 辦理新車領牌時所需稅金、領牌手續費悉由中獎者自行負擔。
4. 中獎人身分若無法辨明或重複中獎，旗訊科技有權取消其資格並依序遞補。
5. 贈品不得折換現金。
6. 旗訊科技員工不得參加抽獎活動。

24小時傳真訂閱專線：（02）2321-6828

讀者服務免費專線：0800-588-108（服務時間：週一~週五09：00~18：00）

也許你上過天堂，進過樂園，

也從石器時代的狗熊變成了龍族的英雄，但是...












www.GODIUS.com.tw

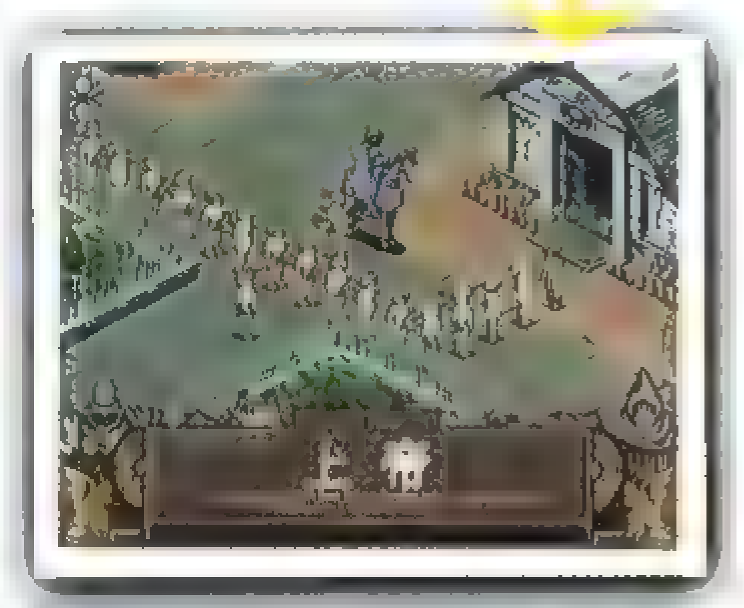
# 你想當網咖裡的”遜咖”嗎?

不想就快喊”  ”吧！




**時機歹歹　來領救濟金唷！~**

爲了鼓勵玩家，當天化名「白癡大法師」的GM準備了一百萬的現金給甲級貧戶的玩家，共計400多名身穿內衣褲的玩家大排長龍領取。





## 最簡單靈活的計費方式

**怎麼玩，怎麼扣點，隨你便**

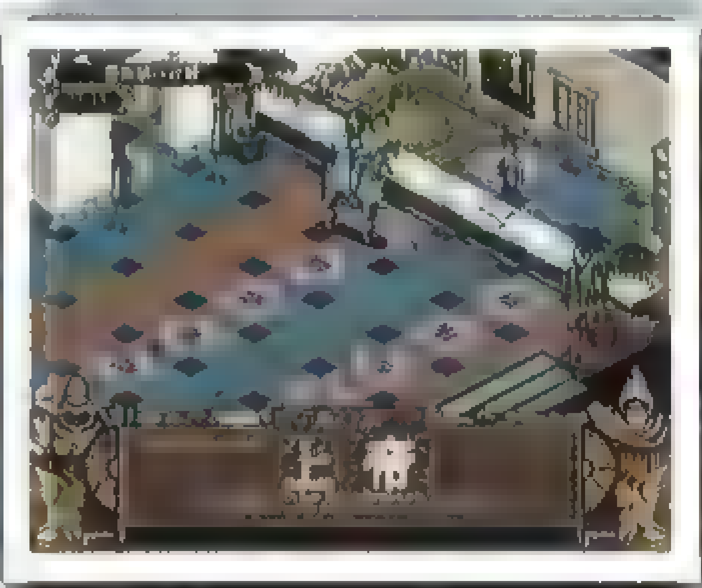
不分時段，每分鐘扣七點，玩家可依自己實際需求選擇以分扣點或月費制的計費方式，省下打工辛苦錢，讓你玩的簡簡單單、算的清清楚楚。



## 最熱鬧的伺服器構造

**想認識朋友嗎? 讓上帝給你機會**

厭倦了幾百人同在一塊地圖，像討論區的線上遊戲嗎?
上帝49塊超大版圖，可讓數萬人同時上線，讓你和親朋好友不再分隔兩地。



↑監獄的行政廳，粉華麗的場景喔!



## 最精彩的角色扮演

**讓你玩遍所有角色，激發你的雙重性格**

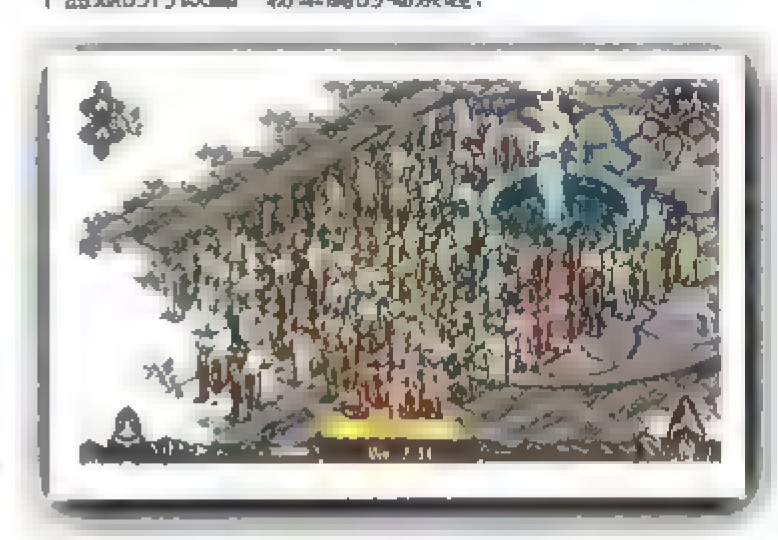
每一個帳號均可擁有四個人物，主職業十副職業共有29種變化。
你可以選擇喜歡唱詩的戰士、會做衣服的遊俠、有偷東西天份的牧師、有戰士血液的法師。怎樣，讓上帝挑起你的性格組合。



## 最豐富的造型變化

**禿頭、光頭、三分頭，讓你愛怎麼變就怎麼變**

上帝擁有38種男女髮型，9種髮色，共上百種造型組合任你挑選。
遊戲中可自行變換髮色，服飾，鞋子的顏色，讓你獨領風騷。
也可以自行設計屬於公會的制服喔 ！



→公會聚會，這個隊形可是排了老半天才搞定的，來...笑一個



上帝 哈利路亞包 驚天價 **49**元，內含萬點遊戲點數、信徒朝聖錦囊及上帝繞境地圖。
讓你”有ㄙㄟ、有ㄅ比”喔!!








→看看玩家們精心設計的造型，是不是非常漂亮呢?

【中國魔法牌】

# 辛巳公開賽

Xin-Si Open Tournament of Arcane Dragons



## 獎金25萬元

〈年度總獎金50萬元〉

## 2001 賽程表

| 日期 | | 地點 | | 賽制 |
|---|---|---|---|---|
| 06/03 | (日) | 高雄市 | 勞工育樂中心 | 綜合賽制 |
| 06/10 | (日) | 台北市 | 劍潭活動中心 | 綜合賽制 |
| 06/17 | (日) | 台中市 | 甲九商行 | 綜合賽制 |
| 07/14 | (六) | 台北市 | 花語堂泡沫紅茶 | 少年選拔賽標準賽制 |
| 07/15 | (日) | 台北市 | 劍潭活動中心 | 總決賽之八強預選賽 |
| 08/05 | (日) | 台北市 | 世貿電腦應用展 | 八強總決賽 |

少年選拔賽限定16歲(含)以下才可參加

綜合賽制 前4~5場採現開賽制 八強賽採標準賽制

總決賽 八強預選賽採標準賽制 八強賽採輪抽賽制

第四系列 **水滸傳** 將於暑期隆重推出 敬請期待

Arcane Dragons

詳情請密切注意 http://www.arcane-dragons.com

黃道之龍服務專線 07-8150988轉315



WAEI
速博 sparq
WGS
石器時代2.0版
家族開拓史
我的石器我的家，團結才會力量大
8月1日家族成員召募中！
免費更新版全省便利商店、3C賣場、電腦門市、網路咖啡均可索取
同步推出
新手報到包 250元
新手來報到家族讓你罩
內含石器時代2.0版＋WGS300點＋速博三個月免費撥接帳號
老手削暴包 499元
內含石器時代2.0版更新光碟＋石幣10萬＋全球唯一紅暴龍模型
＋WGS300點紅暴卡＋速博六個月免撥接帳號，還有機會樂透送夢幻寵物
限量發行行動要快！
老手削暴包
新手報到包
六大全新功能
建構完整家族功能
精靈王傳說誕生
加美航空旅遊服務
神奇騎乘寵物功能
不遇敵戒指、瞬移羽毛⋯等全新裝備
新增百種寵物登場